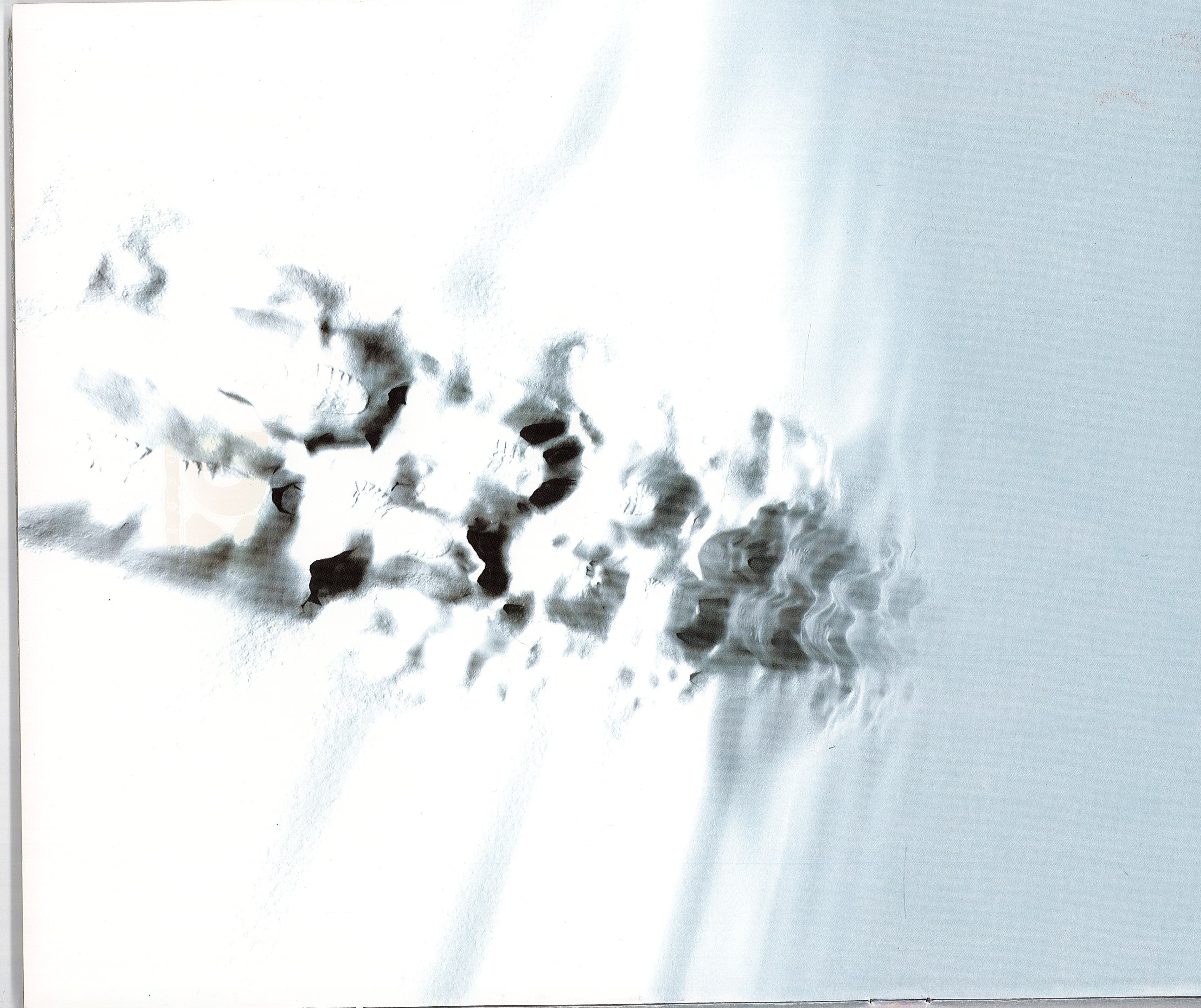

D2
Dの食卓2
World premium show




D2
4022
Dの食卓2



を発売する。そしていま、ワープは『Dの食卓2』を制作

ティブムービー『Dの食卓』の続編とポジショニングされ

ージョンアップでもなければ続きものでもない。では、なぜ

Dの食卓』的であるからという理由。ここで目指してい

るゲームに必要なことであると信じているから。

体だ。新しいローラが、いまワープのデスクトップでその

年末、ワープはあなた達と一緒に次なるゲーム体験の

と?と♥

...ou Get'em open it with WARP!

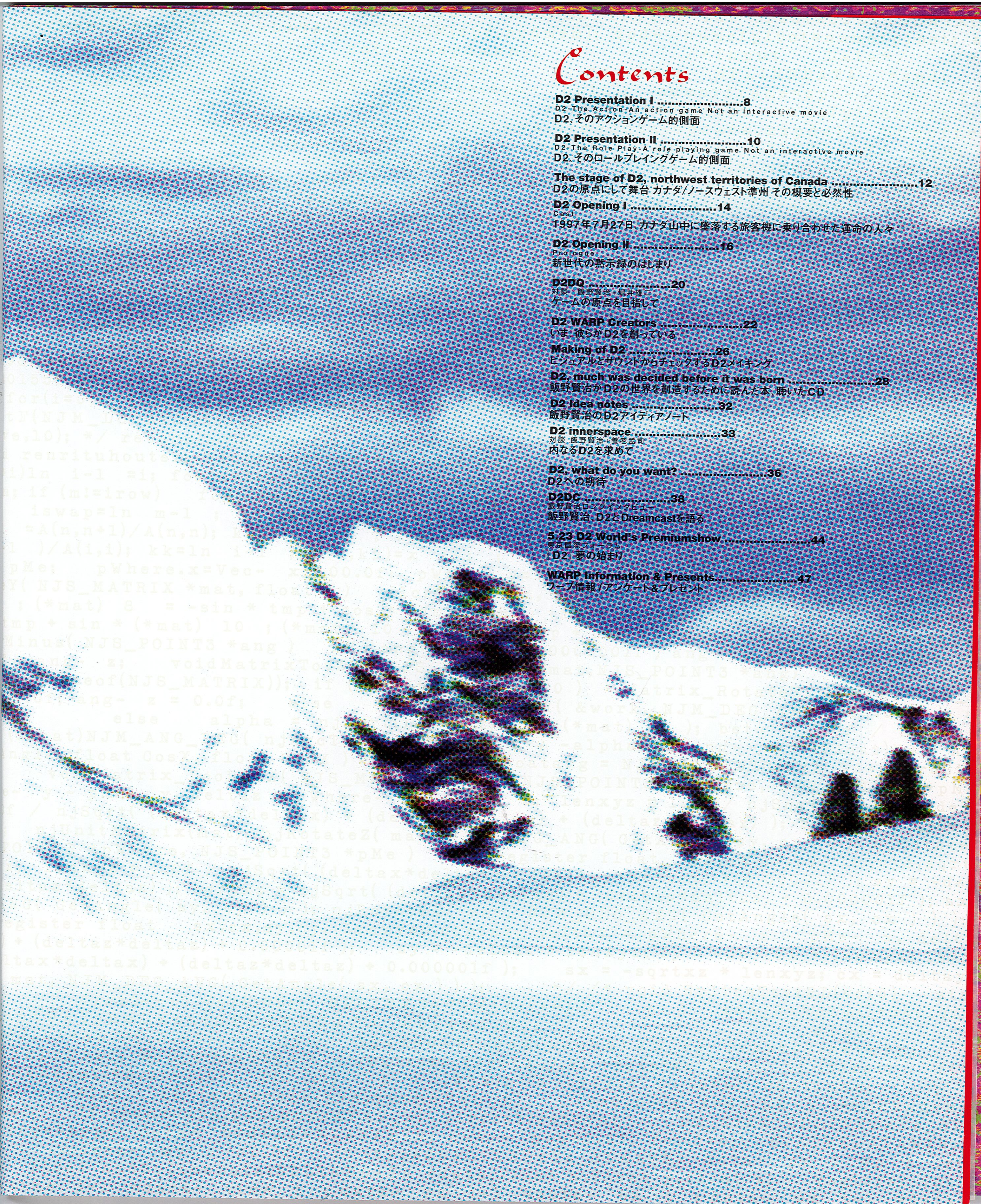
1998

D2

WARP INC.より1998年末発売予定
対応ハードはセガの新型家庭用ゲーム機Dreamcast
アドベンチャーゲームであり、アクションゲームであり、
ロールプレイングゲームであり、そのいずれでもないゲーム

1998年の年末、ワープは『Dの食卓2』
していている。それは、1995年に発売された名作インタラク
ている。だが、『Dの食卓2』は『Dの食卓』の単なるバ
『2』なのか？それは、プロダクツのコンセプトが、ノリが『
るのは、ワープの原点回帰。ワープは、それこそが次な
さて、パーティの準備はもう始まっている。招待状はこの
CoolnessとCharmに磨きをかけている。1998年の
扉を開く。そこで待ち受けているのは、Next Levelの

Open the gate to next world.



Contents



D2 Presentation I D2-The Action-An action game Not an interactive movie

D2、そのアクションゲーム的側面



ローラの武器がガンである理由

●ガンは、目の前にいる人間に対して「こいつは撃つべきか、撃つべきではないのか」をエンカウントの直前まで悩むことが可能な武器である。

●『D2』は単に怪物を殺戮するゲームではない。誰かと対面したとき「こいつ敵なの味方なの、どっちだ」と悩む。ガンには、そういうゲーム構造上の必然があるのだ。

●映像美を追求するという狙いからもガンは適切だろう。雪山に響くマシンガンの音、凍てつく世界でローラが白い息を吐きながら引き金を引く。それは過酷な大自然のまっただ中で、はかなげにきらめく現代文明の明かしのようだ。

●ローラが手にするガンにはいくつかの種類が設定される。ただし、破壊力の低い武器からスタートし、予定調和のように入手する武器がパワーアップするといった、ありがちな設定は、このゲームでは取らない。

●スタート段階からローラはサブマシンガンを撃ちまくる。ロバート・ロドリゲスやジョン・ウーの映画のような美意識を追求する。もちろん、シーンによってはバズーカやランチャーのような強力な兵器をぶっぱなす。

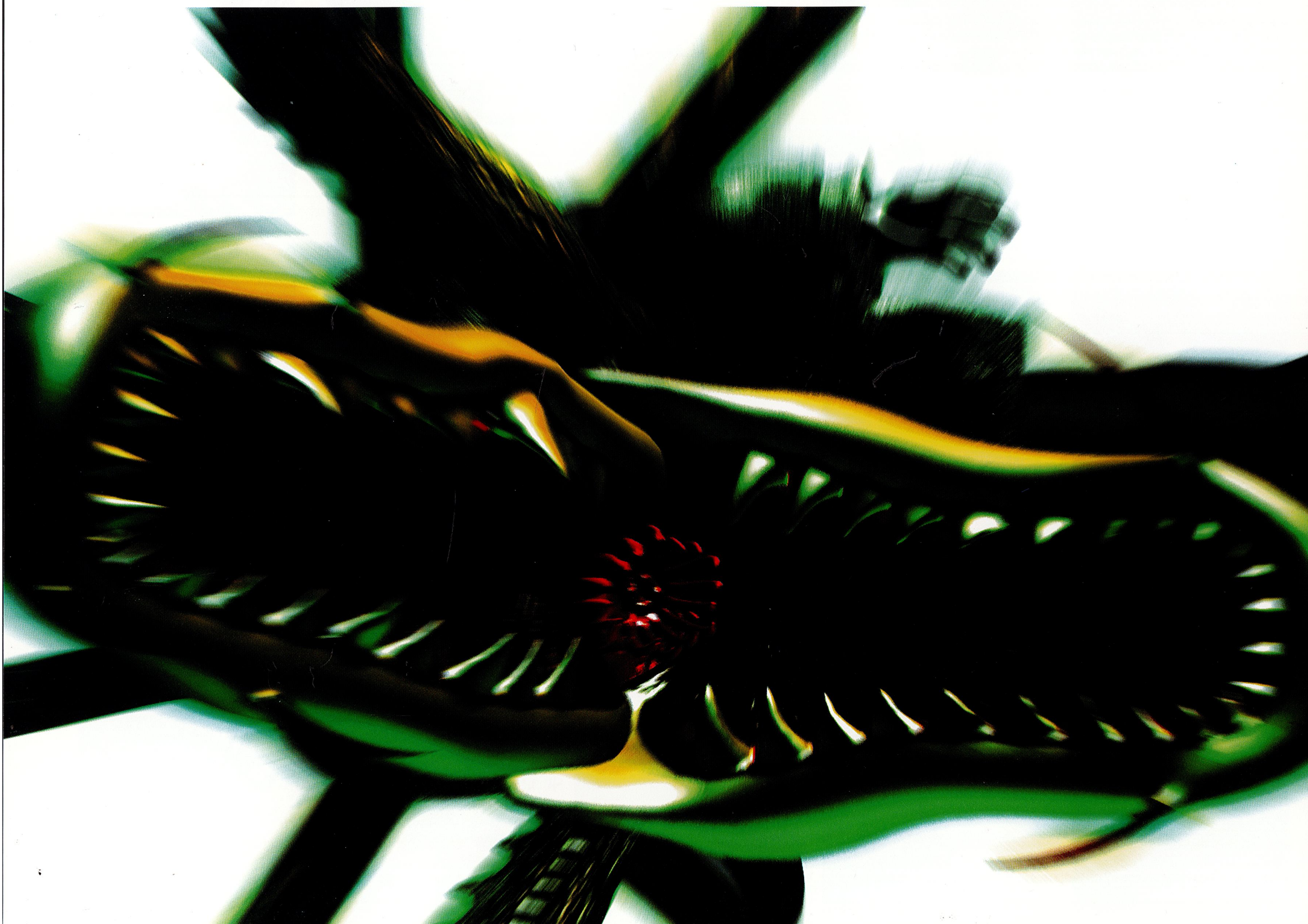
●ここで目指すべきは、次世代エンターテイメントとしての3Dシューティングシステム。その具現化として、『D2』は完全なる3Dアドベンチャーゲームに挑戦する。

●ガンを手に敵と対峙するバトルシーンも、空間を縦横に駆使して展開。フィールドシーンからバトルシーンへの切

リ換え時には、映画的演出映像を挿入。プレイヤーのエンカウントに対する期待感、緊張感を最大限に高める。
●（例）フィールドにて敵と遭遇→遭遇演出シーン／ぼこぼこ波打つ雪。突然雪中から躍り出る敵をクローズアップ／揺れる樹。舞い散る雪。頭上の枝にカメラアイ変更。そこにひそむ敵のクローズアップ。にやりと笑み、襲いかかってくる→プレイヤーの主観視点に切り替わりバトルシーンへ。
●このエンカウント演出映像の挿入で、複合的なゲーム要素をハイテンションなテンポで統合することが可能となる。
●バトルシーンそのものは、プレイヤー視点の3Dガンシューティング。ここでは、アーケードゲームなどで培われた銃を撃つということのエンターテイメント性を重視。さらに、"ロールプレイングゲームにおけるバトル的"な膨らみやバリエーションを持たせる（10〜11ページ参照）。
●いわゆるボスクラスの敵との戦闘では、さらにエンターテイメント性を強化。敵の攻撃バリエーションを豊かに設定する。いきおいプレイヤーサイドの攻撃にも戦略性が問われるようになる。ここで追求されるのは、あくまでも王道的娯楽性だ。
●バトルシーンが終了し、敵を倒した段階でリプレイシーンを挿入。自らの戦いを客観的視点からドラマチックに確認できる。自分がどう戦ったのか、どのような劇的な戦闘シーンを繰り広げたのか、息を呑む映像で再現する。

敵＝植物と人間のDNAレベルでの合体

●登場する敵、それは何か？　を求めることが『D2』のテーマだ。
●物理的には、敵は植物化した人間である。それは、かつては人間であった存在。だがいまは植物に支配されている。そこからひとつのドラマが生まれる。ポイントは、戦うべき相手か否か、本当に引き金を引いても良いのか、ローラ＝プレイヤーの葛藤なのだ。
●敵の攻撃パターンは、当然ながら植物的。触手が伸びたり、花粉や種子様のものを噴出し、遠隔攻撃を仕掛ける等など。そのバリエーションには、意外性と魅力があふれている。
●そして、敵はその死に際し全身に花を咲かせる。それはこのゲームにおける美意識。ローラの開放＝パワーアップにも大きな影響を与えるのだ。
●ローラは、エンディングまでにどれだけの、どのような花をその眼にすることになるのか？



D2 Presentation II D2-The Role Play-A role playing game Not an interactive movie

D2、そのロールプレイングゲーム的側面





プレイヤーのアドベンチャーマインドを際立たせるフィールド設定

●D2の主要舞台は雪山。大自然の意志のまま、ときには過酷な、ときには柔和な、太陽の位置や天候によって様々な表情を見せる。さらには、ローラの行く手に、驚異の現象が繰り広げられることも。

●雪におおわれた広大なフィールドを描く。彼方に見える山々。それらしき建物や施設も点在している。そこに行けば何かがある、そんなプレイヤーのアドベンチャーマインドを最大限にそそるフィールドデザインを駆使。

●初めてロールプレイングゲームを体験したときの、広大なフィールドを移動するときのわくわくドキドキを3Dで再現する。それがD2のフィールド表現の重要なテーマである。

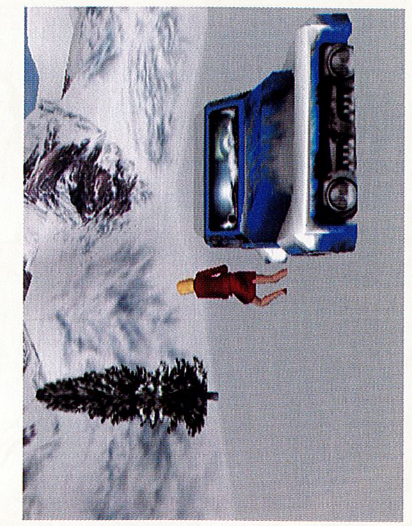
●点在する施設や建物。例えばD2では山小屋であったり何かの研究所の跡であったりするもの。それはロールプレイングゲームにおける城や街のような存在だ。そこにはロールプレイングゲーム的な文法をふんだんに導入する。何かを発見する、休息をとって体力を回復する、何かを購入する。3Dアクションロールプレイングゲームをプレイしているイメージに近いものとなるだろう。街や家に入るときの、あの楽しさをD2に移植するのだ。

移動の快感を追求

●ローラの主要な移動手段は、もちろん歩行。ただし、過酷な雪山、雪原を、ときにはスノーモビル等の乗り物を用い高速移動するような設定もある。

●乗り物は、ただの移動システムとして設置されるだけではない。乗り物とシンクロした形での戦闘なども設定されるのだ。

●(例)スノーモビルで移動中に、追いかけてくる敵と遭遇。戦闘突入。振り返っての銃撃戦を展開/エレベーターで地下へ降りていく途中、あるフロアでいきなり扉を破って襲いかかってくる敵とバトルモード突入。















●ローラの歩行はプレイヤーの操作感の基本印象を決定づける。D2では、あくまでもゲームとしての気持ちいい動きを重視している。映像的なリアリティに対するこだわりは、操作外の細やかな演出により打ち出す。

●もちろん乗り物などによる移動も、プレイヤーにとっての壮快感や感動を重視。ゲームのフィールドを堪能するためのひとつの手段となる。

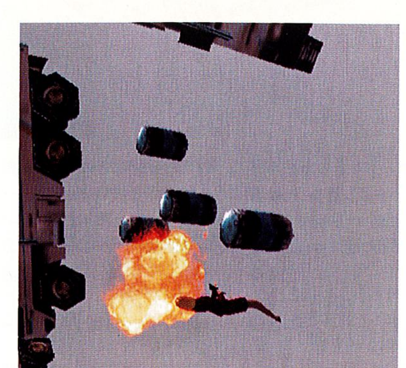
ローラの成長

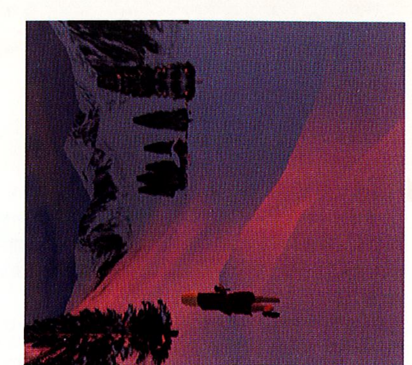
●ローラにはパラメータが設定される。例えばヒットポイントのようなもの。戦闘などによってダウンした数値は、食事や休息をとることによって回復することも可能となる。

●そして、ローラはいわゆるロールプレイングゲームのようにプレイを進めるに従い、成長を遂げる。

●ある意味、システム的には従来のロールプレイングゲームを踏襲している。ただし、その見え方、そこに込められたテーマは圧倒的に異なるのである。

●D2におけるパワーアップの鍵は、ローラ自身の開放、目覚め、発見の認識だ。これはD2でもっともロマンを込めるべき部分。最重要テーマともシンクロするのだ。







The stage of D2, northwest territories of Canada

D2の原点にして舞台　カナダ／ノースウエスト準州　その概要と必然性

1994年の設立以来、ワープの面々は地球のあちこちを旅した。そして、極北の凍てつく景色に魅せられた。極寒の地で、内なる何かが解放される。そんな体験が、今回の『Dの食卓2』のイメージとシンクロする。
とりわけ、カナダのノースウエスト準州の州都・イエローナイフ。ワープの面々は、ここで初めて極北のスペクタクル＝オーロラと遭遇した。
今回の舞台がこのエリア周辺に置かれたのも、それが運命の地だから。1998年の年末、あなたは極北の地で繰り広げられる氷点下30℃のサイエンスフィクションと出会う。





イエローナイフ上空のオーロラ
カナダのノースウエスト準州、イエローナイフの天空に繰り広げられる、光のダンス。

©EARTH SATELLITE CORPORATION／SCIENCE PHOTO LIBRARY／PPS

カナダ／ノースウエスト準州の概要

CANADA

カナダ

カナダは10の州とふたつの準州で構成される、世界で2番目に広い国だ。

土地のほとんどが、氷と雪によって閉ざされた山岳地帯と原生林によって占められており、農業に適した肥沃な平野は土地全体の7%しかない。

この土地は有史以前より北米インディアンとイヌイット達の生活圏だった。だが17世紀の大航海時代、イギリスとフランスからの大量の移民がヨーロッパ風の服装様式や食文化、習慣などを持ち込んだ。今や人口の半分以上をヨーロッパ系人種が占めている。先住民族の名残は、地名や伝統工芸から感じることしかできない。

地理

西には北米大陸の象徴ともいうべきロッキー山脈がそびえ、東には切り立った岬や深いフィヨルド、うねるような丘陵地帯が続く。また、北には北極圏へ続く広大なツンドラ地帯が、南にはゆるやかな平原が広がっている。広大な国土にふさわしく、多様な自然に満ちあふれた国だ。

気候

南部のアメリカとの国境地帯は豊かな雨林が広がっており、はっきりとした四季の変化を楽しむことができる。だが、北部は冬ともなると平均気温、氷点下25℃。北極圏に至っては、氷点下35℃を越す日も少なくない。

NORTHWEST TERRITORIES

ノースウエスト準州

極北カナダの大部分を占めるのが、ノースウエスト準州だ。面積は日本の約10倍。人口はわずか5万7000人で、その3分の1以上が州都イエローナイフに住んでいる。土地のほとんどは、バレンランドといわれる北極圏のツンドラ地帯だ。州都イエローナイフでは、7月の平均気温は21℃、日照時間は最長20時間にもなる。逆に冬は極端に寒く、平均気温は氷点下23℃。氷点下50℃以下になることもある。また、1年のうち7カ月は平均気温が氷点下と、冬は厳しいだけでなく長い。

イエローナイフの街が形作られたのは、1934年、金鉱が発見されてからのこと。現在では、北極圏に向かう冒険家にとっても、不毛の地で生活している先住民たちにとっても、重要な基地となっている。世界でもっとも美しいオーロラが観られる場所のひとつでもある。

AURORA

オーロラ

極地の夜空に揺れる、緑色に輝く光のヴェール。オーロラは、見るものの心を奪う神秘的な天空の大スペクタクルだ。正式名称をオーロラ・ボレアリス（北極光）といい、その名称はローマ神話に登場する暁の女神に由来している。その美しい姿は地方によってはメリーダンサー（陽気な踊り子）と呼ばれることもある。

この発光現象は太陽からの帯電粒子が極地の上空で大気の粒子と衝突することによって起きる。しかし、極地に住む人間たちは、生き物のように動くこの光を、悪いことの起こる前触れとしてとらえた。彼らにとって、オーロラは畏れるべき現象だったのだ。

民族構成

カナダの総人口は約2730万人。そのうち半数以上がヨーロッパ系移民を出自としている。先祖が先住民族だったという住民は約100万人を数えるばかりだ。カナダの公用語は英語とフランス語であるが、北方の少数民族イヌイット達はいまだにイヌクティトゥット語を用いている。

文化

ヨーロッパからの移民によって構成されるカナダにおいて、固有の文化といえるものは、先住民族の文化だけだ。彼ら先住民族は、カリブーやアザラシの骨を使った民芸品や繊維の加工技術を持っている。

通貨

カナダの通貨は、カナダドル。通常はC$と表記されることが多い。1カナダドルは日本円で約90円（1998年5月現在）。通貨の種類は、紙幣が2カナダドルから100カナダドルまで8種類、貨幣は1セントから2カナダドルまで7種類がある。

カナダ国旗

カナダの国旗はメープル（サトウカエデ）の葉をあしらっている。この木は秋を迎えると真っ赤に色づく、カナダ東部全域に生えている落葉樹林だ。

ARCTIC CIRCLE

北極圏

カナダの北緯66.5度以北にある樹木限界線。そこから北極圏が始まる。低木以外の樹木は育つことのない、氷河と流氷だけが存在する広漠たる土地。そんな北極圏の夏は短い。ダイヤモンド・ダストが舞い、一瞬の陽気にユキノシタや色とりどりの苔類が大地を彩る。その期間わずか数週間。すぐに長く、厳しく、暗く、容赦がない冬が訪れる。

19世紀、イギリスの探検家スコットが北極点にたどり着くまで、北極圏は魔の土地だった。巨大な流氷に囲まれた迷路のような海峡は、一度迷い込むと脱出不可能と噂されていたのだ。

現在では、北極圏はもはや辺境の地ではない。航空網も整備され、電気の通った村落が数多く存在する。







PARMA FROST

永久凍土

極北カナダには永久凍土が広がっている。一年中、決して溶けない雪と氷に覆われた不毛の大地だ。年間を通じて、気温が0℃以上に上昇する日は数週間のみ。その間のみ、わずかな草木が地表に育つ。

地表を1メートルほど掘り起こせば、そこには永遠に溶けない氷の層が存在している。人間の侵入を拒む、「生」からはるかに遠い大地。永久凍土の上で暮らすことができるのはイヌイットと呼ばれる民族だけだ。



WHITE NIGHT

白夜

高緯度の地域では、夏になると太陽の軌跡と水平線の交差角度が小さくなる。白夜とは、そんな地域に見られる太陽が沈まず夜の時間が極端に短くなる現象のこと。北極圏ともなると、一晩中薄明状態が続く。

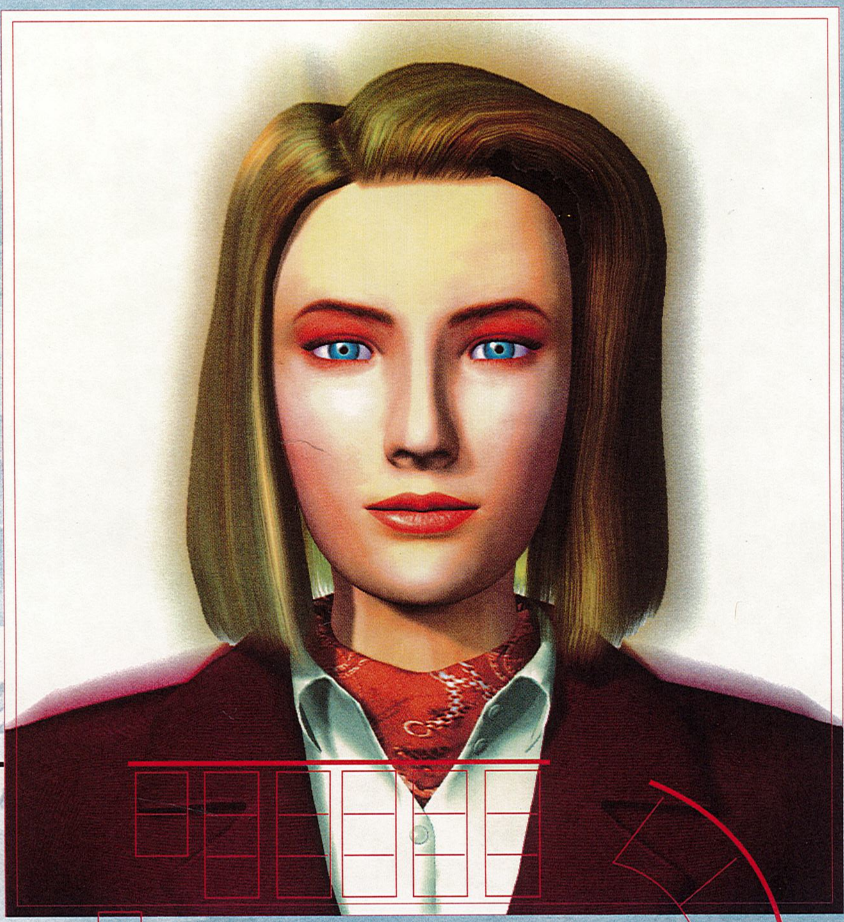
沈まない太陽、白く弱い光につつまれた夜。白夜は時間の感覚を消失させる。白夜に慣れない者にとって、終わらない昼と始まらない夜は、生態的なリズムを狂わされる原因となる。

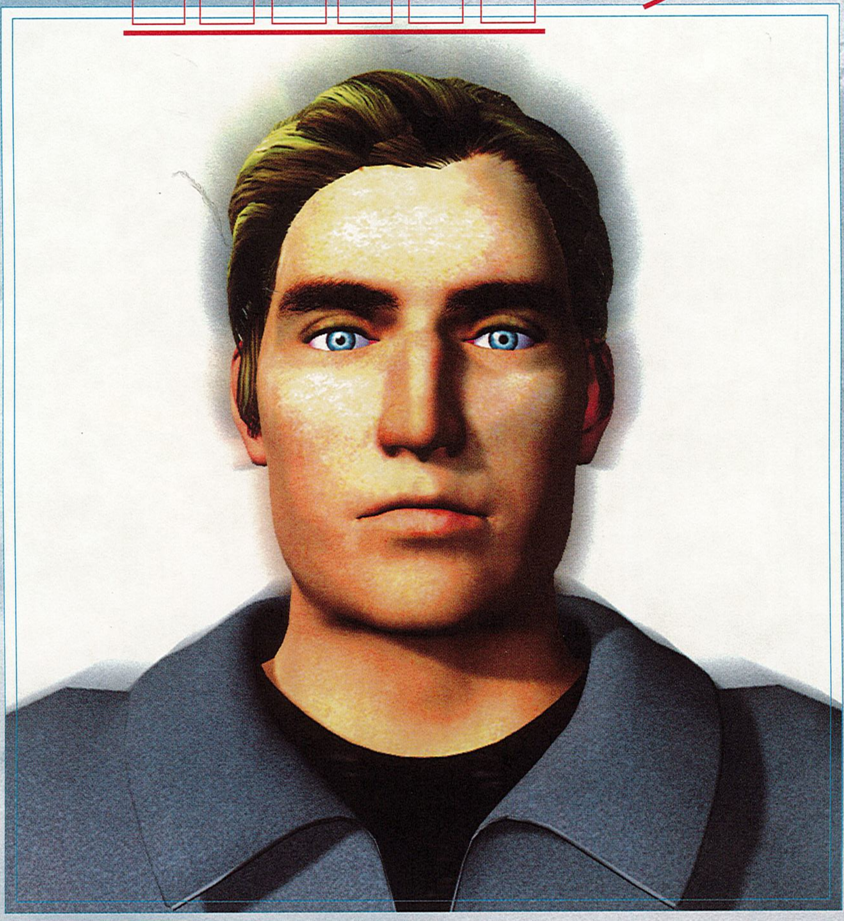


D2 Opening I Cast

1997年7月27日、カナダ山中に墜落する旅客機に乗り合わせた運命の人々







LAURA PARTON (ローラ・パートン)
AGE / 32
SEX / FEMALE

DAVID BRENNER (デビッド・ブレナー)
AGE / 34
SEX / MALE

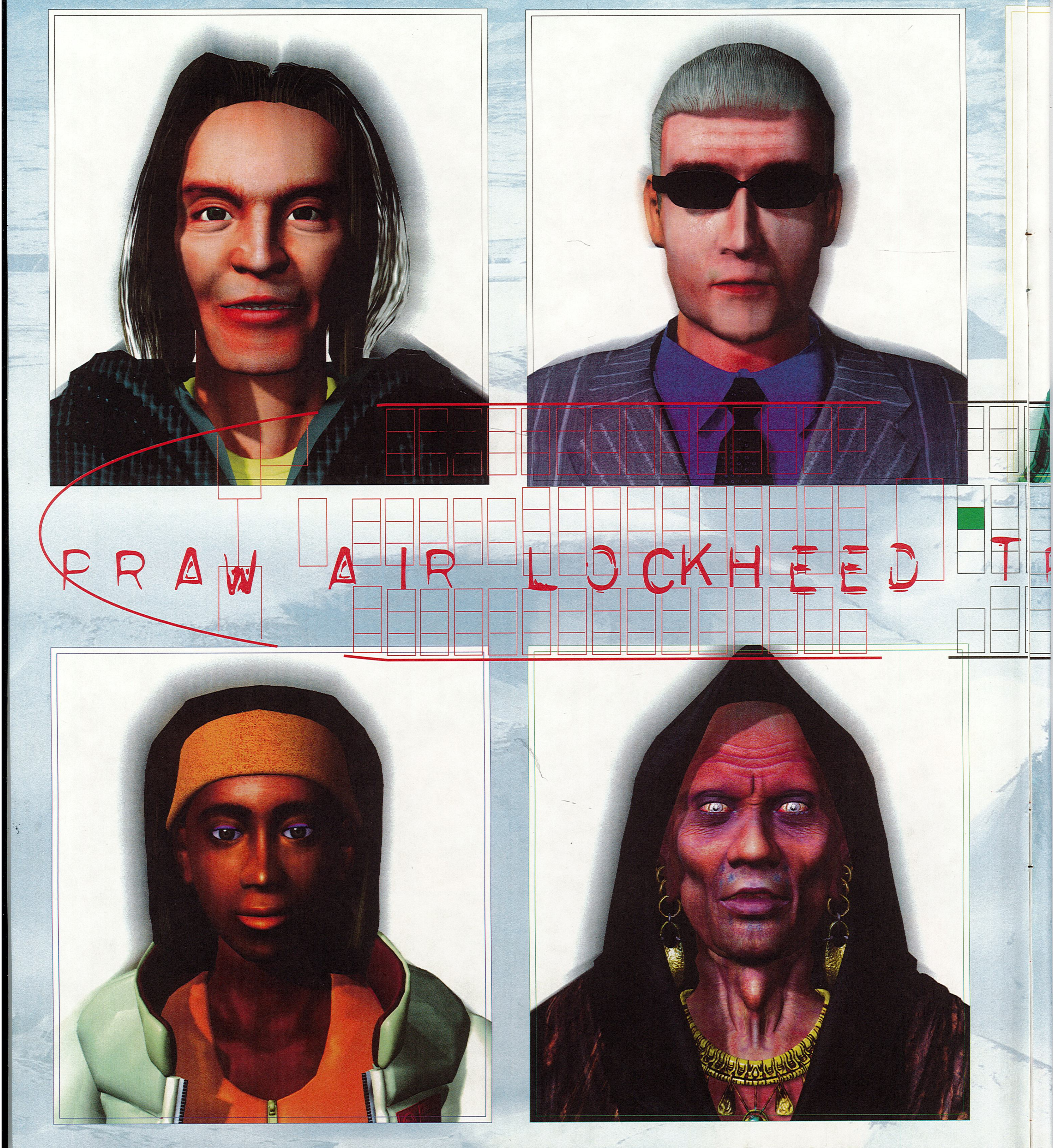
JANNIE (JANE) (ジェニー)
AGE / 5
SEX / FEMALE

KIMBERLY FOX (キンバリー・フォックス)
AGE / 33
SEX / FEMALE

??????

TELOLIST (A) (テロリストA)

TELOLIST (B) (テロリストB)

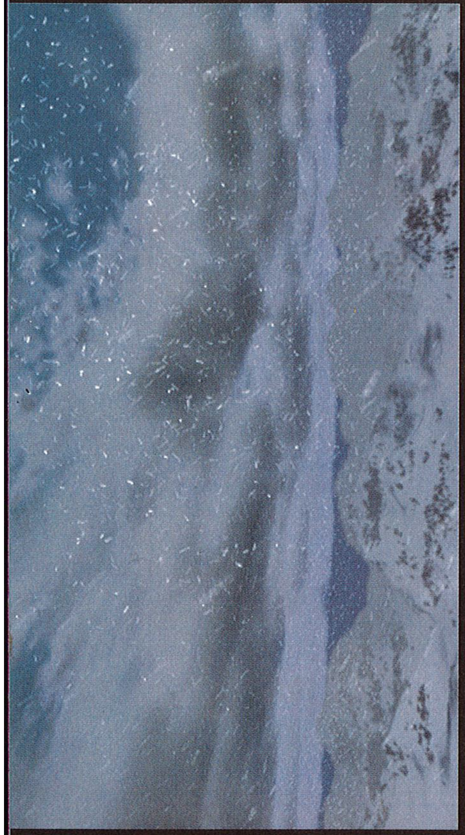
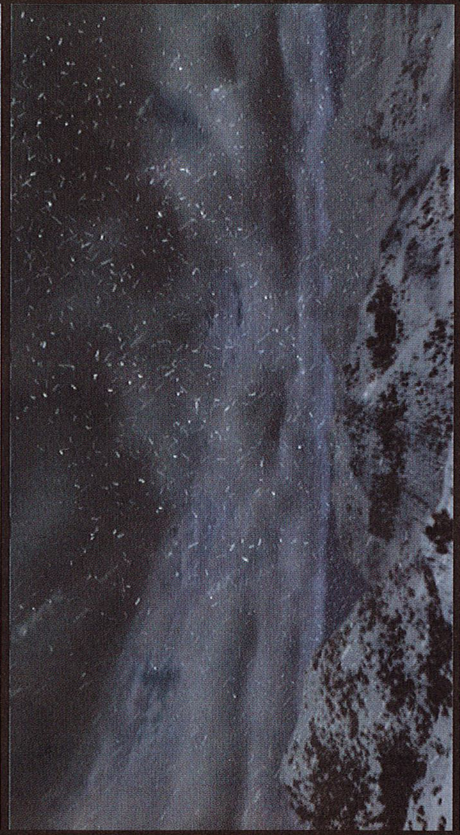

FRAW AIR LOCKHEED

D2 Opening Ⅱ Prologue 新世代の黙示録のはじまり

激しく吹雪く、極寒の雪山。その吹雪の中に小さな影がひとつ見える。人間だ。怪我をしているのだろうか、
その人間は純白の雪の上に真っ赤な血の跡を残しながら、ゆっくりと進んでいる。

雪に落ちたその赤い血は、だんだんと濁って緑色に変わっていく。緑色の血？
その男は緑色の血痕を残しながら、嵐の中を消えていった。

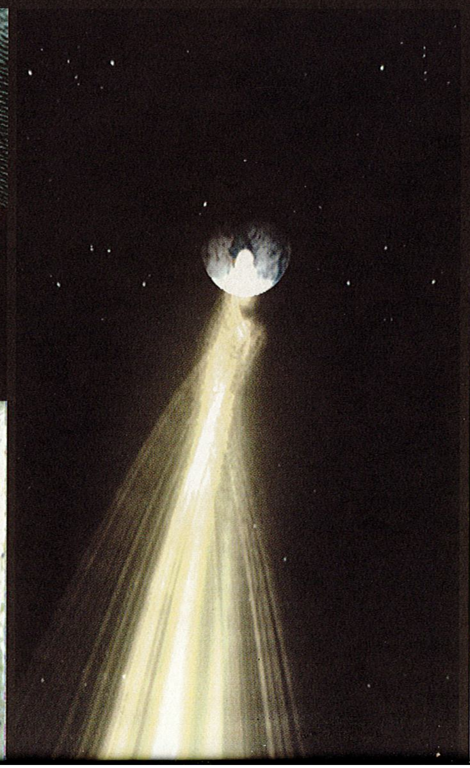
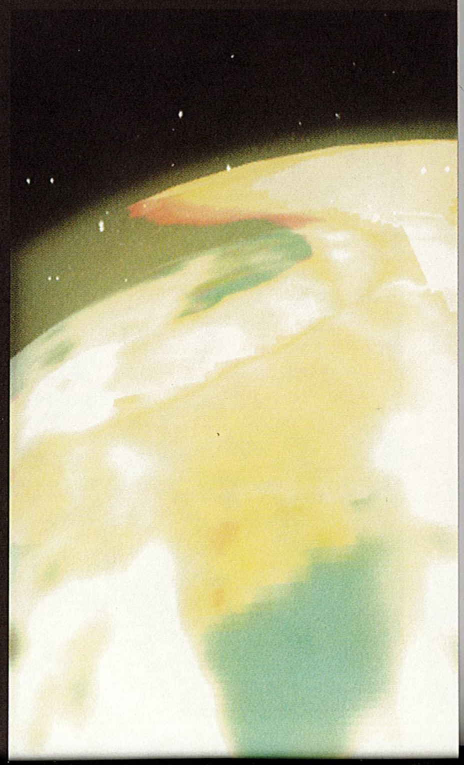
ゆらゆらと揺れる暖かな火。暖炉の炎だ。
山小屋の中、黒い肌の女性が暖炉の火に当たっていた。




彼女の名はキンバリー。キンバリーはベッドに横たわるひとりの金髪の女性を見つめていた。彼女はうなされながら、深い眠りについていた。その遥か上空。無数の星が静かに地球を取り囲んでいる宇宙空間。そこでひとつの巨大な隕石の塊が、ある目的を持って、地球に向かって動
き始めていた。その塊がまさに地球に飛び込もうとしたとき、地球をかばうかのように地上から黄色の意識体が現れた。その意識体は塊を包みこむ。塊と意識体の衝突。やがて巨大な塊は、焼けて小さく刻まれながら、地球へと落下していった。



Date:July,27th 1997　Time:13:57
Location:Overthe Newzealanddddddd

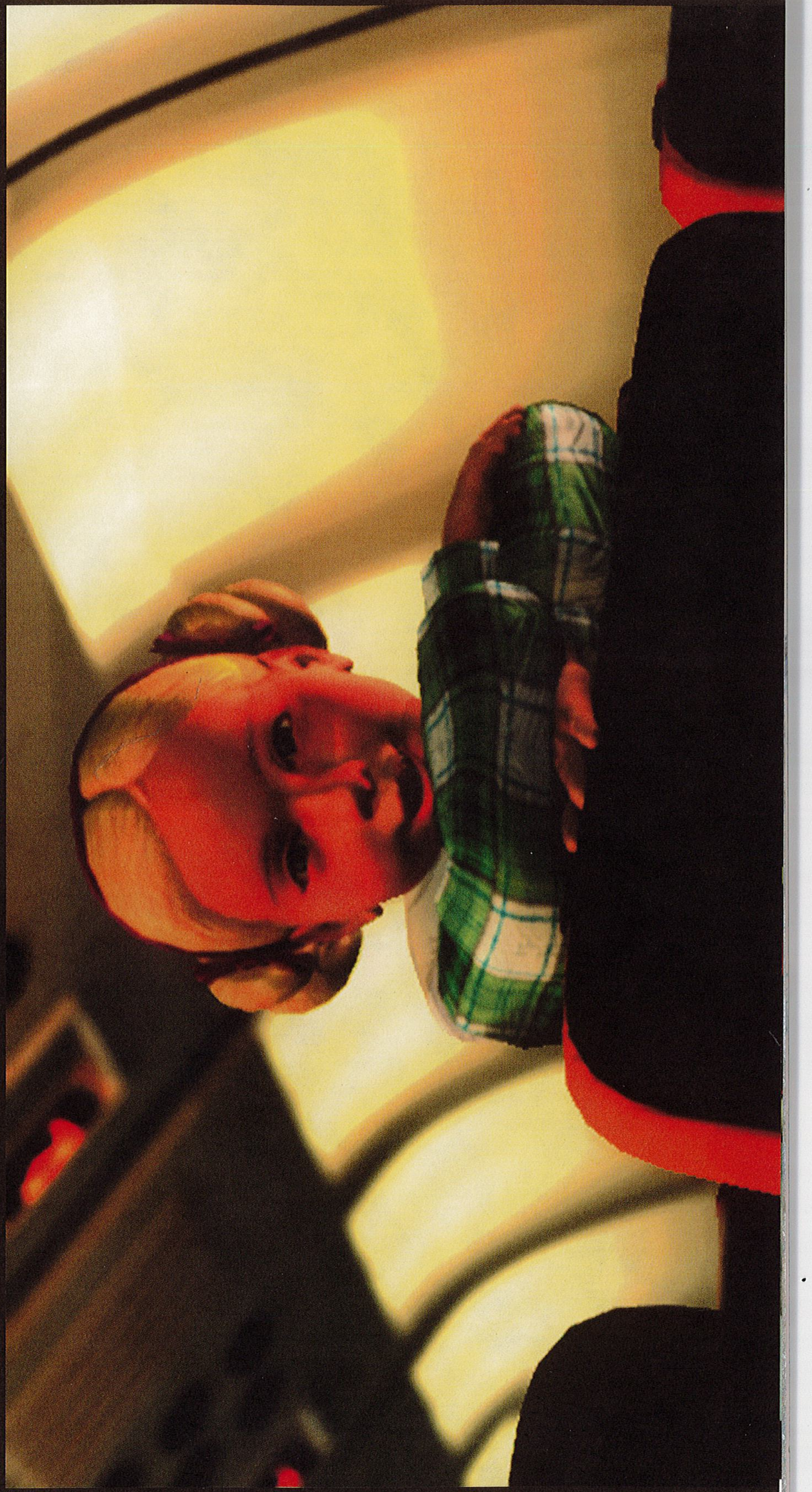
ノートパソコンの警告音がニュージーランド上空の飛行機の一席で鳴った。
そのパソコンを膝に抱き、眠っている女性はローラ。彼女はあわてて目を覚ます。



通路に転がる紙コップ、コンパクト。はっと目覚めた拍子に、
ローラの身の回りのものが床にこぼれてしまったのだ。

いらだちながらスカートに染みたオレンジジュースをハンカチで拭うローラ。



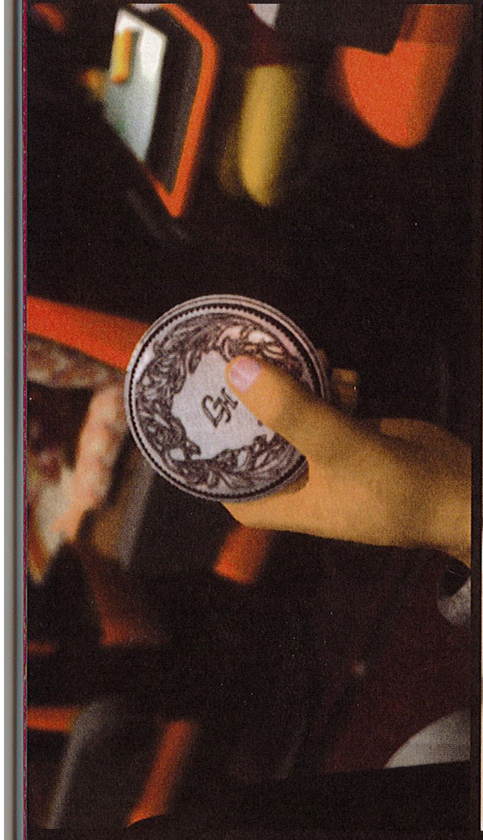
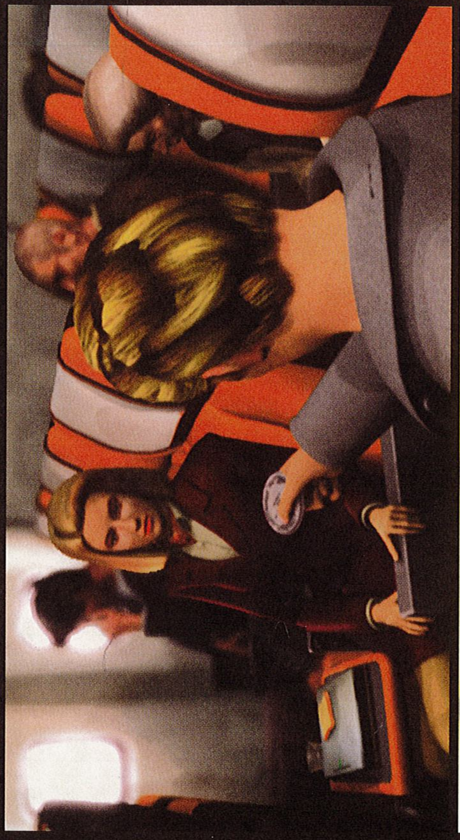
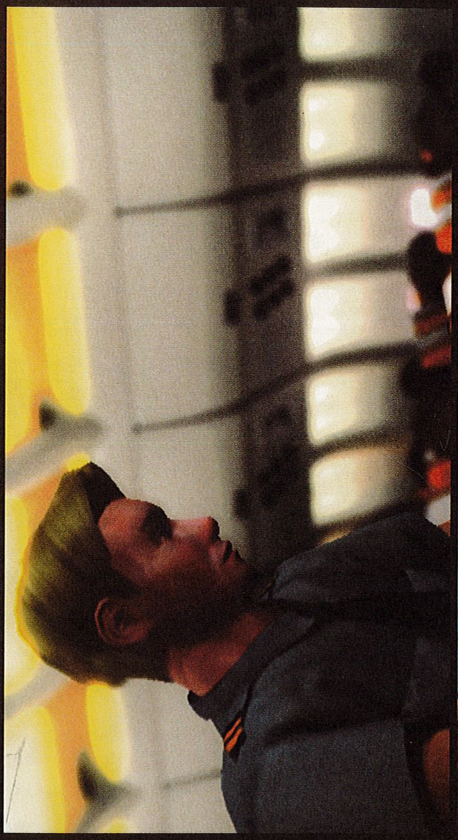


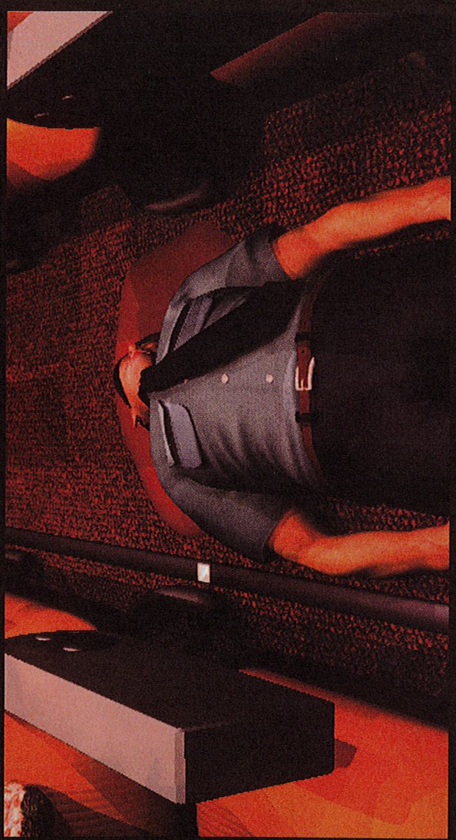
前席の少女が、そんなローラに微笑みかける。

「これ落としましたよ」通路の向こう側に座っていた若い男性が、ローラのコンパクトを手に取り、差し出す。「素敵なお母さんからの贈り物だ、大切にしなくちゃ、ローラさん」その裏側には文字が刻まれている。『To LAURA From your mother LUCY』

「うなされていたようだけど、悪い夢でも見ていたの？」男のそのセリフに、小さな驚きとはにかみをないまぜた表情のローラ。「いや、僕も、飛行機は苦手な方だから」

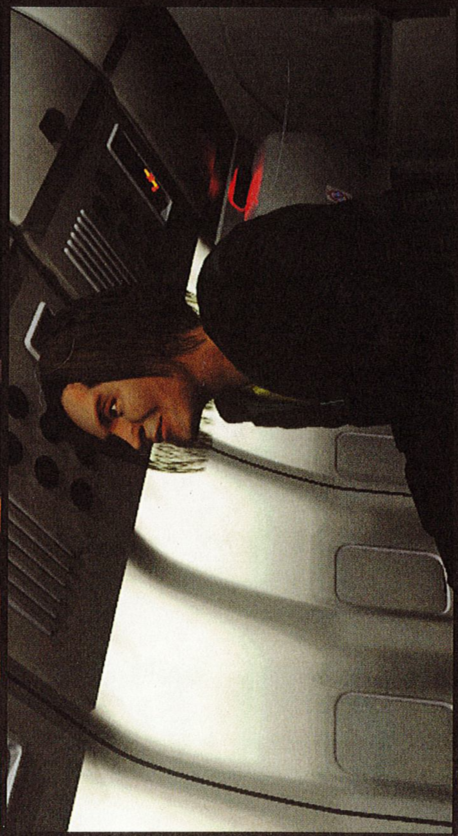
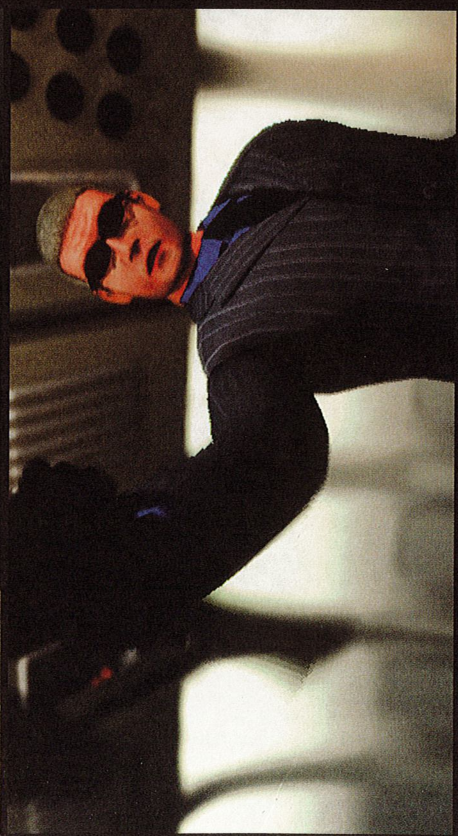
その頃、同じ機内で奇妙なことが起こっていた。「オールドワイズマン、シャドウ。オールドワイズマン、シャドウ。すべては破壊の下に、すべては創造の為に。無秩序を秩序の為に。オールドワイズマン、シャドウ」片隅の座席に座る、フードをすっぽりと被った男が奇妙な言葉を発したのだ。その男の膝の上に置かれた水晶は赤く、不気味に、輝き始めていた。突然、銃声が機内に鳴り響く。ローラの目の前にいたスチュワードが、その額を銃弾に打ち抜かれて崩れ落ちた。

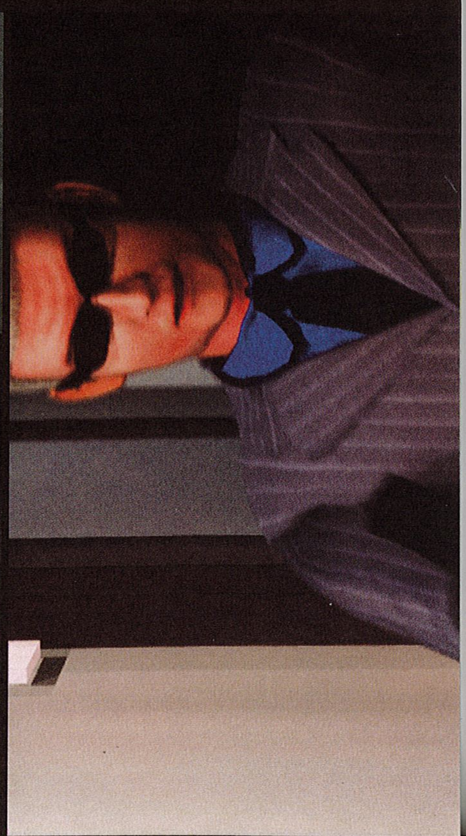




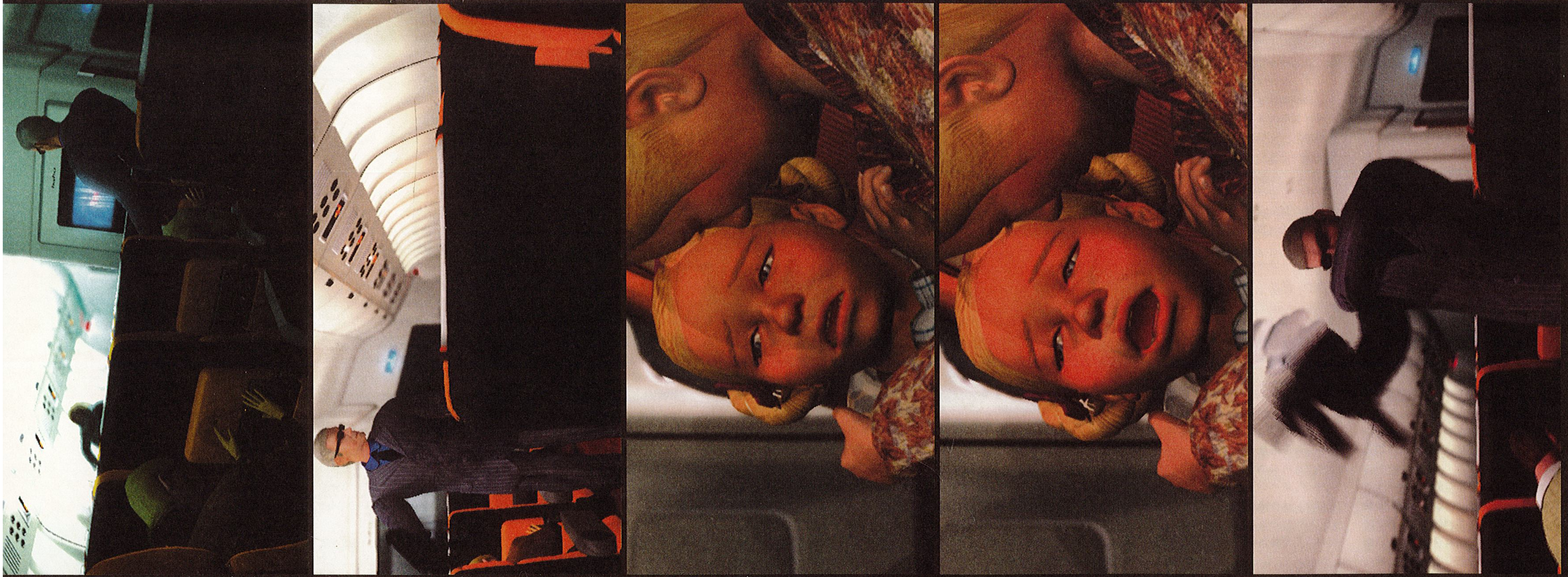


絶叫と悲鳴が機内にあふれる。だが、その声はマシンガンの連続した銃声にすぐにかき消された。「静かにしろ！オールドワイズマン様のシャドウが、もうすぐお見えになるんだ！」

マシンガンを持ったふたりの男達は、大声で叫びながらマシンガンを乱射した。狂っている。





危機は去ったかに見えた。が、デビッドの手のひらに残されていたコンパクトに目をやったその時、何か隕石の塊のようなものが飛行機に接近するビジョンが映し出されていた。とっさに、デビッドはローラの手を引き、身をひるがえした。

激突する隕石。ローラの乗った飛行機はそのまま失速し雪山に激突。無惨にも真っぷたつになってしまった。……ローラがうなされて眠りから覚めると、そこは山小屋だった。



——息が荒い。彼女はベッドの中で飛行機事故を思い出していたのだ。キンバリーがローラに声をかけようと、立ち上がったそのとき。山小屋に何者かが侵入してきた。飛行機事故の乱射犯の生き残りだった。「Freeeeeze！」キンバリーは叫びながら足下からライフルを取ると、男に向かって構えた。その瞬間、男の体に信じられない異変が起こった。何か異形のものがその体を突き破り、襲いかかってきたのだ。それは植物の蔦や枝や葉のように見える。意志を持った触手だった。無数の触手は天井や床や家具を掴むと、キンバリーに襲いかかった。「Noooo！」叫ぶローラ。何発もライフルを撃ち込むキンバリー。その時、初めてふたりは、この白原でなにかが起こっていることを知ったのだ。

D2DQ

飯野賢治＋堀井雄二

ゲームの原点を目指して

『ポートピア殺人事件』でアドベンチャーゲームというジャンルを確立させた堀井雄二。『Dの食卓』でアドベンチャーゲームに新しい文法を持ち込んだ飯野賢治。年齢こそ離れているが、ふたりは同じ時期にパソコンを手にして、同じ時期にゲームを作り始めたという。98年末に発売を予定している『ドラゴンクエストVII』と『D2』の開発で多忙なふたりが、思いのたけを存分に語り合った。昔のパソコンゲームの話からお互いの作品に対する感想、そして開発中の新作に関する悩みまで、話はリラックスしたムードで進んでいく。



SCENE1 ふたりの出会いと共通体験

堀井　一番最初は、飯野さんがいきなり僕のところに電話をかけてきたんだよね。

飯野　そうでしたっけ。ホント？

堀井　そうだよ。僕がどこかのゲーム雑誌で『Dの食卓』が面白いって言っていたら、「ありがとう」って感謝の電話をかけてきたの。

飯野　……ああ、そうだ！　思い出しました、電話したわ。

堀井　でもね。こんな若いと思わなかった。

飯野　あの時は僕が23歳くらいの頃ですものね。そのあと、堀井さんが東京ゲームショウのワープブースに遊びに来てくれたんですよね。

堀井　うん。飯野さんは今、幾つだっけ。

飯野　28です。

堀井　28っていうと、俺が『ポートピア殺人事件』を作った歳だ。

飯野　あれ？　あれは27じゃないですか？

堀井　……そうだっけ（笑）。

飯野　なんで僕が知ってるんだ、そんなこと（笑）。僕はあの時、悔しかったんですよ。当時、僕以外に日本で殺人事件を題材にしたアドベンチャーゲームを作る人はいないだろう、と思ってコンテストに『十和田湖殺人事件』というゲームを応募したのに、堀井さんの『ポートピア殺人事件』が登場してきたから

堀井　あの頃、飯野さんはまだ小学生だったんだよね。

飯野　そうでしたね。そういえば、あの頃は海外のゲームが好きでしたね。ある意味で、ゲーム業界がビジネスとして成り立っていなかった時代だったから、ゲーム自体にすごく作家性があって。

堀井　初めてパソコン買ったのは、いつぐらいなの？

飯野　初めて買ったのは小学校6年生ですよ。アップルIIは小学校5年生から、いじっていましたけど。

堀井　小学生なんだ。すごいね。ひょっとしたら飯野さんがパソコンに触りだした時期って、俺と変わらないかもしれないね。俺も27の時に初めてパソコンに触ったから。

飯野　そうですね。当時のアップルIIでは『ウィザードリィ』とかピンボールが大好きでした。

堀井　ああ、ピンボール。あのコンストラクション・モードがついているヤツね。

飯野　そうそう、あれ面白かったですよ（笑）。ボールの重力計算が素晴らしくて。その後に音楽をやろうと思って、シンセサイザーのかわりにPC-6001を買ったんです。

堀井　PC-6001って、内蔵音源で喋ったんだよね。

飯野　あ、それはPC-6601ですよ。

堀井　違うよ。ROMカートリッジをつければ喋るの。

飯野　そうそう（笑）、ありました。

堀井　俺、あれで留守電作ったんだよ。PC-6001が「ただいま留守にしています」って言うの。友達が「気が狂ったかと思った」って（笑）。やめたほうがいいって言われた。

飯野　う〜ん。いい時代だ（笑）。

堀井　あの時、ちょうどアスキーからAXシリーズがでたね。あのパソコンは素晴らしかった。ソフトでも『OLION』とか『QUEST』とか名作が次々と出たね。

飯野　『OLION』って、女性が作っているんですよね。作った人といつか会いたいって思っているんです。

堀井　へー！　そうなんだ！　あれは本当に面白かった。あの頃って、でてくるソフトが少なかったから、全部買ってたよね。

飯野　僕ね、3年くらい前に『OLION』をやったんですよ。まだ、持っているって人がいて。今やっても十分面白かったですよ。

堀井　あの当時、こんなゲームがパソコンでできるのかって思ってびっくりしたよ。

飯野　そうですね。

堀井　当時、パソコンを持っているヤツは、みんな自分の手でプログラムを組んでいたよね。BASICのゲームもずいぶんあったし。コマンドでLISTって打ち込むと、そのゲームのプログラムを全部、見ることができるのもあった。

飯野　そうそう、プログラムをいじって、COLORのコマンドを5から6って指定を変えるだけで、ゲーム画面の色が黄色になったりして。そう考えると、今からゲームの技術畑に入ってくる人ってすごくタフでないとできませんよね。今のゲームは人のプログラムをいじったり、改造することで実地勉強ができませんから。当時よりも今の方が、プログラマーとしてデビューするには相当キツイ状況だと思うんですよ。

堀井　そういう意味では、当時と比べると今の方が入口が狭いよね。せいぜい、今はアクションリプレイ使って改造するくらいだものね（笑）。ところで最近は、なにかゲームやってる？

飯野　僕は最近『ドラゴンクエストV』やりましたよ。『300万本RPG（仮）』のこともあって。あれはいいなあ。僕は『ドラクエV』がシリーズの中で一番好きかもしれない。『ドラクエIII』はそれまでの歴史があるから、別格だけど。『ドラクエV』は今、プロの目で見ても、よくできているなと思ってます。

堀井　うん。でも、あれはストーリーの中で父子三代を描くのに、敵の存在がえらく希薄になってしまったんだよね。

飯野　そうそう。僕、何のために冒険しているんだっけ、ってだんだんわからなくなってくるんですよね。ボスって誰だっけ、とか。僕が街にいると世界は平和のようだし、このままでもいいのではないか、とか（笑）。

堀井　俺は最近『MOON』をやったよ。あれはなかなか良くできてたよね。

飯野　ああ、あれは！　うーん、『ドラクエ』の作者が他のRPGを褒めている姿はいいなあ（笑）。

堀井　『ディアブロ』とか『ウルティマオンライン』はやっているの？

飯野　ああ、結構やってますよ。ちゃんとお金払って。でも、最近は閑散としているらしいですけどね。

堀井　あ、そうなの。通信のRPGは人がいなくなると、つまらないよね。

飯野　自由な出会いという通信本来の面白さを実現するには、まだなかなか難しいみたいですね。

堀井　僕はまだ、通信のRPGをやっていないんだよね。ホームページを作ってみたり、インターネットにはハマッたんだけど。

飯野　インターネットのホームページを作っていると、もしかたらもう一回、ゲームの盛り上がりがやってくるかもな、って予感がしますよね。

堀井　そうそう。今、僕らがゲームを作るときって人に任せるじゃない。ところが、久々に自分でホームページを作ってみたら、自分で全部作っていた頃、昔の感覚が戻ってきたんだよね。すごく楽しいんだよ。

飯野　HTMLは結構簡単ですから。いいですよね。

SCENE2 お気に入りのゲーム

飯野　僕が堀井さんのゲームで一番好きなタイトルは……『軽井沢誘拐案内』（笑）。ウソ、あ失礼か。いや、違うな。なんだろう『[illegible]かな。あ、そうだ。僕は『オホーツクに消ゆ』がすごく好きなんだよね。あの完成度には、まいった。プロの作ったゲームだなって思いました。当時は、ちゃんと作っているゲームってなかったんですよ。ちゃんと取材にいって、ちゃんと作っている。

堀井　そうだね。

飯野　勢いで作っているわけではなくて、一度、紙に落として計算している。今だと当たり前なんだけど、当時はすごかったですね。

堀井　あの後に登場した3DOの『悪逆の季節』っていうアドベンチャーゲーム。あれもしっかり作ってあったよ。全然売れなかったけど、あれはよくできてた。俳優も有名ドコロをいっぱい使ってて。

飯野　うん。あれはよくできてましたよね。

堀井　3DOってウチのどこかにしまったのかな。まだ、持っているけどうんだけど。ハードって一度片づけてしまうとなかなか出さないよね。

飯野　そうですよね。ウチのソニーの開発機材もしまったまんま（笑）。

堀井　僕は飯野さんの作品では、やっぱり『Dの食卓』にハマったね。僕は昔、アドベンチャーゲームを作っていたでしょ。でも、一度アドベンチャーを作るのを諦めてしまった時期があったんだよね。アドベンチャーゲームって謎が解けなくて、詰まってしまったらプレイヤーは何もできなくなるし、一枚の紙芝居しか見せられない。ところが『Dの食卓』を見たら、キャラクターが動くだけでゲームの情報量がグンと増えていた。すごくワクワクするんだよね。『MYST』も好きだったんだけど、あのゲームには人は出てこないじゃない。でも、『Dの食卓』には人がでてくる。

飯野　あの当時、3Dで人を表現するヤツは世界中にいなかったのよ。動画でね。

堀井　次の『エネミー・ゼロ』は難しかったよ。オープニングムービーはすごいし、もっと先に進みたかったんだけど、見えない敵に襲われて全然進めないんだもの。

飯野　リアリズムですから。優しさゼロ（笑）。

堀井　でも、今のアドベンチャーゲームとRPGって、ジャンルは違えど、中身はほとんど変わらなくなったと思う。最近のRPGのほうが、むしろアドベンチャー本来の姿って気がする。

飯野　うん。まさにそう思う。だから『D2』もアドベンチャーというよりRPGに近い形になっていますね。

SCENE3 2とVIIの目指すもの

飯野　『ドラクエVII』の開発はどれくらい進んでいるんですか。

堀井　4割くらい。

飯野　おおっ！『D2』より全然進んでいる！　なんだそりゃ。まいった。

堀井　開発はもう、一年半くらいやってるから。でも、ハードが違うから準備にすごく時間がかかっているんだよね。

飯野　『ドラクエVII』のゲーム内でウインドウを開くときの効果音は、ぜひ、『ドラクエ』シリーズの「ピッ！」って音にしてくださいよ。あのファミコン独特のシステム音が気持ち良くて。

堀井　うん、たぶんそうなると思うよ。

飯野　やっぱり、あの音がいいですよ。僕らもRPGを作るときは、ファミコンのシステム音をサンプリングしようと思っているくらいです。

堀井　やっぱりRPGはボタンを押してからのスピードが遅いとイライラするよね。今回はCD-ROMだから、特に気になってる。

飯野　今回、そこらへんは大変ですか？

堀井　うん。でも、そこはプログラマー達がガンバってね。ほとんどロード時間によるタイムロスはないよ。

飯野　ふうん。いいですね。すぎやまこういちさんも曲を作られているんですか。

堀井　うん。もう始めてる。

飯野　今回、スタッフは同じなんですね。僕、すぎやまこういちさんって大好きなんですよ。

堀井　あの人はゲームすごく好きだからね。今でも現役でゲームを延々とやっている。『いただきストリート』が大好きでね。ひとりでずっとやっていたりするんだよね。

飯野　すぎやまこういちさんは、僕の人生で一番気持ちいいお辞儀をしてくれた人なんです。ある日、たまたまエスカレーターですれ違ったときに、僕はすぎやまさんに全然面識がなかったにもかかわらず、ずーっと深々とお辞儀してくれた。しばらく通りすぎても頭を上げていなかったんですよ。

堀井　あの人って、すごく偉いのに気さくだよね。だいたい、俺と出会うきっかけがエニックスにアンケートハガキを送ってきてくれたことだからね。普通、あのくらいの人はアンケートハガキを送らないよ（笑）。飯野さんは同じ業界の人だと、誰と一番会うことが多いの？

飯野　誰だろう。……今は、セガの人ですね。当たり前か。水口哲也さんとか鈴木裕さんとか中裕司さん。わりと作っている方向が似ているし、作っている途中の悩みを相談しながら作っています。もう、今の3Dのゲームはそうやっていかないと作れないです。3Dの特殊な当たり判定は、特別な方法で解決していたりするんですよ。最近はそういう会議が増えていますね。そういうところに出て話をしていると、開発のレベルがすごく変わりますよ。こっちも10教えるから、そっちも10教えてくれっていうやりとりですから。本当にゲームの作り方は2Dの頃とは大きく違ってきていますね。

堀井　僕が初めてワープに遊びに行ったときは、ポリゴンを見せてもらったんだよね。

飯野　そう。ポリゴンで作ったキャラクターの手を見せたんですね。あれはちょうど、堀井さんが『ドラクエ』を3Dで作るか、迷っている頃でしたね。

堀井　そうそう。キャラクターの手だけでこんなにポリゴンを使って作るんだ、と思ってね。やっぱり3Dは開発時間がどうしてもかかってしまう。

飯野　時間かかりますよね。僕らも初めて作ったときは、今まで楽に作っていたなあと思いましたよ。

堀井　今のワープは恵比寿じゃないよね。

飯野　そうか、堀井さんがウチに遊びに来たのって、ワープが恵比寿のころだ。今は青山にあるんです。会社は広くて、部室みたいですね。

堀井　広いの？

飯野　広いっすよ。ワープのメンバーは25人しかいないのに、170坪ですからね。

堀井雄二（ほりい・ゆうじ）
54年生まれ。アーマープロジェクト代表取締役。82年、ゲームメーカー・エニックス主催のゲームコンテストに入選。以降『ポートピア殺人事件』『ドラゴンクエスト』シリーズ等、数々の大ヒットゲームのデザインを手がける。日本を代表するゲームデザイナー。

飯野賢治＋堀井雄二

堀井　それは広いわ。ひとり10畳以上だね（笑）。

飯野　でも、ひとりひとりで部屋を分けちゃうとダメな会社になっちゃうと思うんですよ。ウチはパーテーションでフロアをしきってないんです。ウチの場合は直接、口であぁだこうだと指示を出すんで、パーテーションは邪魔になってしまう。

堀井　そうなんだ。僕はしきっていないとダメだな。シナリオのセリフ書くときはひとりじゃないと書けない。

飯野　もちろん！　シナリオを書くときはひとりでやりますけどね。

堀井　メンバーの中でグラフィッカーはどれくらいいるの？　今のゲームは一番人数が必要なんじゃない？

飯野　10人くらいかな。僕らは昔からCGやっているんで、そこはなんとか大丈夫なんです。PCからSGIまで、全機種のCGツールを持っていますから。しかもそれを全部使っているんですよ。

堀井　使いこなすのは大変じゃない？　お金もかかるし。

飯野　そこは、やけくそでやってますよ。ゲームを一本作るのに、一回取材に行くだけで結局二千万円くらいかかったりすることがあるじゃないですか。ウチは雪山を取材するだけでも、ニュージーランド行って、カナダ行って、ものすごく取材するほうなんですけど。

堀井　『D2』は屋外があるの？

飯野　今回は外がメインです。ずいぶん悩んだんですけどね。屋外で敵に会うと、どこまでも逃げることができるじゃないですか。僕はそういうゲームが好きなんですけど、そうすると『エネミー・ゼロ』みたいになっちゃうんです。もう二回はいいやと。

堀井　戦闘はあるの？

飯野　戦う。そこはシューティングです。

堀井　なんか前作と全然違うみたいじゃない。

飯野　全然違う。アクションアドベンチャーとかRPGに近い。

堀井　前作では戦闘はなかったよね。唯一あるのが、鎧が襲ってくるシーン。あのシーンは何度もやったよ。剣をよけるタイミングが取れなくてさ（笑）。

飯野　すみません（笑）。今回、システム設定はRPGに近いですよ。だから、『ドラクエ』の『I・II』と『III』の攻略本を書店で買ってきました。『III』の攻略本がなかなか売っていなくて苦労しました。スーパーファミコン版がでてやっと、手に入れられたんですけど。とにかくいろんな攻略本を読みこんで、RPGは相当研究しましたよ。今回の『D2』は、設定とストーリーをつくるというのをちゃんとやってみようと思って。そうして調べたら、ちゃんとストーリーを描いている作品ってあまりないんですよね。たまにあるとビックリしちゃう。『ヘラクレスの栄光III』とか『ミスティック・アーク』とか。

堀井　うん。俺もストーリーを作るときはすごく悩む。最後、どんでん返しをどうしようか、って。主人公が実は敵の手下だった、とか。最後の敵は父親だった、とか。小説ではいいんだけど、ゲームでやるとプレイヤーをしらけさせちゃうんだよね。「なんだ、俺は親子喧嘩の手伝いをさせられていたのか」って、プレイヤーが思ってしまう。

飯野　そうですよね。小説だと、いいんですけどね。物語につかう時間がゲームに比べて短いし、安いから。

堀井　陳腐なストーリーだと、なんのためにレベルアップしてきたの？って思ってしまう。そこが難しいよね。

飯野　『ドラクエ』では3Dのリアルさと、2Dの記号論、そこの線引きはどうなさったんですか。

堀井　やっぱり割り切った。どこかで決めないと、作るのが難しいこともあって。

飯野　今回はじゃあ、いままでの『ドラクエ』の2Dのあぁいう絵ではないんですよね。

堀井　うん。やっぱりちょっと新しいことをやってみたくなったの。

飯野　おおっ！　まさに本当の意味での『ドラクエ2』って作品ですね。

堀井　ただ、どうしても絵がリアルになった分、今まで気にならなかったトコロに違和感を感じてしまう部分がでてくるね。

飯野　キャラクターの頭身とか、すごく難しいですよね。主人公だけが4頭身なのに、その主人公が歩く街がリアルだと、バランスが合わなくて変になってしまうんです。

堀井　あと、どこまでユーザーに期待できるのか、っていうのがあるよ。今は昔に比べてゲームのユーザーが一般的になっていると思う。わかりやすく言うと、スクウェアの作るゲームに比べて、『ドラクエ』って難しいのね。スクウェアのゲームはレールを敷いてくれている。だから、レールがない『ドラクエ』は逆にマニアックな存在になってしまった。その辺で実は葛藤があるんですよ。昔はゲームをやる人間は前向きだったと思う。「西に洞窟があるよ」って言えば洞窟を目指したのね。だけど、今のユーザーは「西に洞窟があるよ」って言っても、「それがどうしたの」「面倒臭い」っていうと思うんだよ。それをどうやって行きたいと思わせるか。

飯野　冒険をする感覚がRPGには必要だと思うんですよ。僕は最近の作品では、その感覚がゼロになっているような気がする。でも、僕は『Dの食卓2』ではその冒険する感覚を目指しています。あの山の向こうにはなにがあるのだろうか、あの生い茂った樹の向こうにはなにがあるのだろうか。あの丘が燃えているのはなぜだろうか。その感覚を伝えようと思って、3Dにしているんですよ。『D2』はやってみると冒険をしている感覚があると思いますよ。

堀井　その辺、やっぱり宮本茂さんはこだわっていて。『スーパーマリオ64』もその感覚があるんですよね。例えば『マリオカート64』でも、コースから外れたわき道に行けたりするんだよね。それでわき道の先にお城があったりしてさ。

飯野　本当は、その感覚だけで一本のゲームができると思うんですよね。その辺、『ドラクエI』はすごかったですよね。橋を渡ると強い敵がでてきたり、山の中は敵がよく出たり、冒険心がふんだんに散りばめられていた。僕は『D2』が新しい『ドラクエI』になればいいな、と思っているんです。3DのアクションRPGで、本当の冒険ができる初めてのゲームになればいいな、と思っているんですよ。

堀井　『D2』のターゲットの年齢層は？　子供でもできるの？

飯野　ええ、子供でもできます。12歳以上の子供（笑）。

堀井　最近ね、子供ができるソフトがないな、と思って。だから、みんな『ポケモン』をやるんだよね。『ポケモン』はそういう意味では、すごくよくできている。子供が楽しいと思うものが全部入っているから。

飯野　うん。そうですよね。

堀井　今、ゲーム全体の対象年齢層が上がってしまったんだよね。今のゲームは大人向きだけど、子供は自分が工夫して遊べるものが好きなんだと思う。

飯野　その辺は、すごく難しいんですよね。そこは僕の大人の感覚だけで、押し通してしまってはいけないな、とは思っているんですけどね。

堀井　今のままでいくとゲームってこんなものか、って思われて終わってしまうような気がするんだよ。僕は『ドラクエVII』でゲームってこんなに楽しかったんだ、という原点のあの頃に戻してやりたいと思っているんだ。



SCENE4
DQからD2へメッセージ

飯野　堀井さんは短いゲームを作ってみたいと思わないですか？　例えばエンディングまで5時間ぐらいのRPGとか。

堀井　うん。短くてもいいんだけどね。一本5000円ぐらいだと、大人は短くてもいいかもしれないけど、子供は満足しないじゃない。

飯野　でも、そういう新しいものを堀井さんに一度作って欲しいな。どうですか。『ドラクエVII』が終わったら、一度そういうものを作ってみるっていうのは。

堀井　俺がひとりで作るのならいいけど、グラフィッカーとかプログラマーとかがいるじゃない。それでわがままを通せないよね。パズルだとどうするの？　っていわれちゃう。パソコンでひとりで作るのならなんでもありだけど。

飯野　でも、僕はそういう方向ですよ（笑）。わがままでやりたいことやってる。

堀井　そういえば『D2』の他にRPGも作っているんだって？

飯野　『300万本RPG（仮）』は企画だけで7カ月。全然作っていない。プログラムもグラフィックも一行も書いていないんですよ。プログラマーは半年以上なにもしないで、待っているまま（笑）。ごめんね、佐藤ちん。

堀井　完成はいつ頃を目指しているの？

飯野　わからない（笑）。

堀井　『D2』は？

飯野　年内です。

堀井　『D2』はプレイヤーにワクワクするゲームにして欲しいですね。ゲームって、何かありそうで、何か起こりそうっていうトコロが一番ワクワクしますよね。

飯野　今回は結構、あるんですよ。

堀井　そういう意味では、俺は『エネミー・ゼロ』にはワクワクしたんだよ（笑）。

飯野　それはもう、最後までやってくれれば！（笑）

堀井　でも、わくわくさせられて先にすすめなかった（笑）。今回は易しくね。

飯野　『Dの食卓』『エネミー・ゼロ』『リアルサウンド～風のリグレット～』と作って、難しいゲームは一本だけなんですよ。一本でも難しいゲームを作ると、難しいゲームを作る人だと思われちゃうから。

堀井　僕は飯野さんにレッテル貼ってるよ。難しい人だ、って（笑）。

飯野　でしょ（笑）。今回は違いますから。『Dの食卓2』なんですから。

堀井　リアルに作れば作るほど、難易度を上げたくなるんだけど、そこは注意した方がいいよね。

飯野　そうですね。

堀井　僕は難しいゲームは、すぐ途中で投げちゃうんだよね。『ドラクエ』のバランス調整は僕自身がやっているんだけど、敵をギリギリで倒せるところを目指している。「俺だから倒せたんだ」ってプレイヤーに思わせるバランスを目指して調整しているんだ。

飯野　今のゲームって、ほんのちょっと、甘いですよね。そこが。

堀井　うん。確かにね。『ファイナルファンタジーVII』は甘かったよね。『ファイナルファンタジーVII』ではザコキャラクターと戦っているときに、主人公がやられてしまうことはない。でも、『ドラクエ』はザコ相手でも主人公がやられてしまうんだよね。『ドラクエIII』なんて特にそう。

飯野　そうですよね。最初にでてくるスライム4匹にいきなりやられてしまうことがありますもんね。

堀井　うん。でも、それがないとレベルアップの楽しさって生み出せないと思うんだよね。

飯野　そのバランスが優れている『ウィザードリィ』は、レベルアップしているだけで面白いんですよね。

さて、その後飯野賢治は『D2』のストーリーを堀井雄二にみせた。

読後、しばしの沈黙。

堀井　すごい壮大な話だね。話が大きいけど、後の展開は難しいと思う。エンディングはもう見えているの？

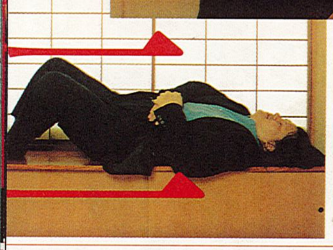
飯野　ええ、全部。

堀井　すごいね。

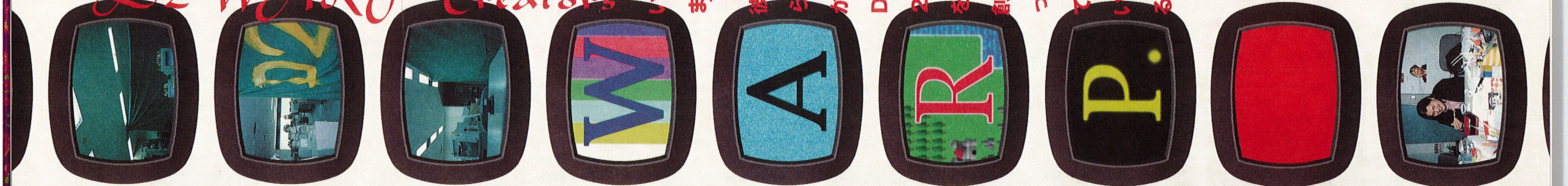
飯野　これを読むと『ドラクエVII』は一緒に作ろうか、って気になるでしょ。

堀井　う……うん。そうだね。わはっは？





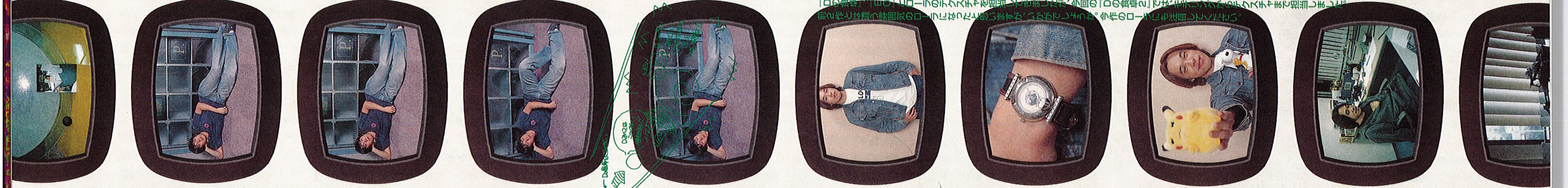
D2 WARP Creators いま、彼らがD2を創っている



立石章三郎 タテイシショウザブロウ アートディレクター／1970・12・3生／B型／趣味・特技 家に帰らないこと

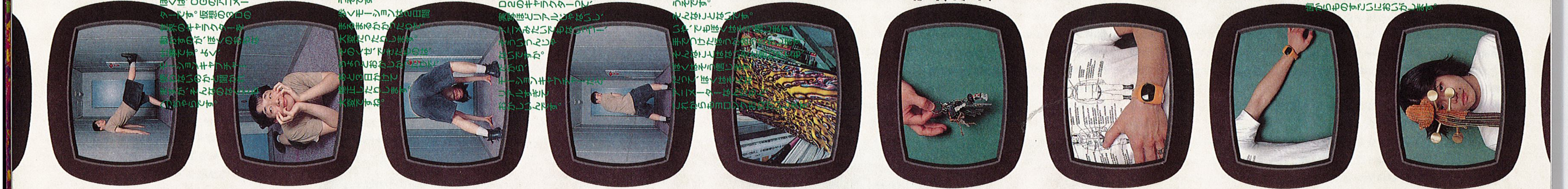
宮崎朋浩 ミヤザキトモヒロ CGデザイナー／1971・9・13生／B型／趣味・特技 おもちゃを買うこと

『Dの食卓』・『EO』とローラのテクスチャを担当しましたが、今回の『Dの食卓2』では、モデリングからテクスチャまで担当しました。前2作とは違う雰囲気のローラになったと思いますが、いかがでしょうか。今作のローラにも注目してください。



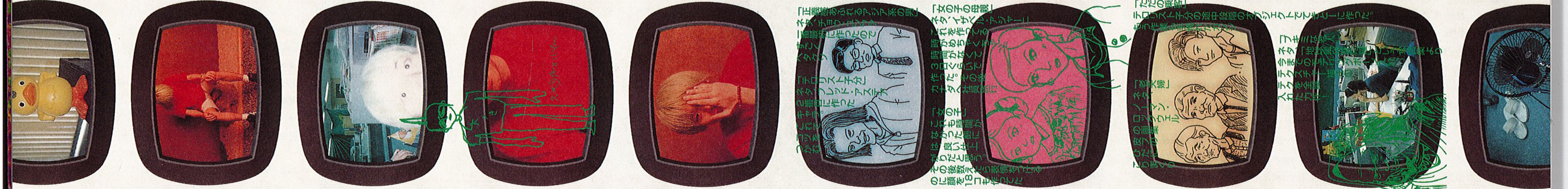
須藤秀希 スドウヒデキ CGアニメーター／1974・5・10生／B型／趣味・特技 分類

菅村弘彦 スガムラヒロヒコ CGアニメーター／1969・3・30生／AB型／趣味・特技 無駄使い



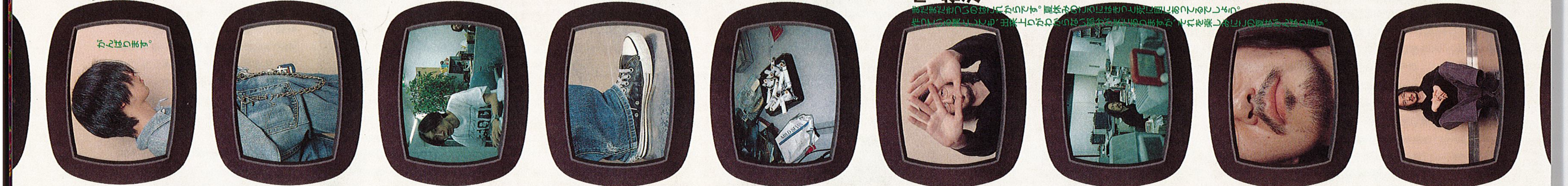
大槻孝志 オオツキタカシ CGアニメーター／1976・12・3生／A型／趣味・特技 バイク

松平貴博 マツヒラタカヒロ CGデザイナー／1969・3・26生／A型／趣味・特技 仕事



野末武志 ノズエタケシ CGデザイナー／1972・11・20生／O型／趣味・特技 旅行・ボケバイ

幅 裕治 ハバユウジ CGデザイナー／1969・3・30生／O型／趣味・特技 パチンコ



江原一幸 エバラカズユキ CGデザイナー／1974・11・1生／B型／趣味・特技 サンボ

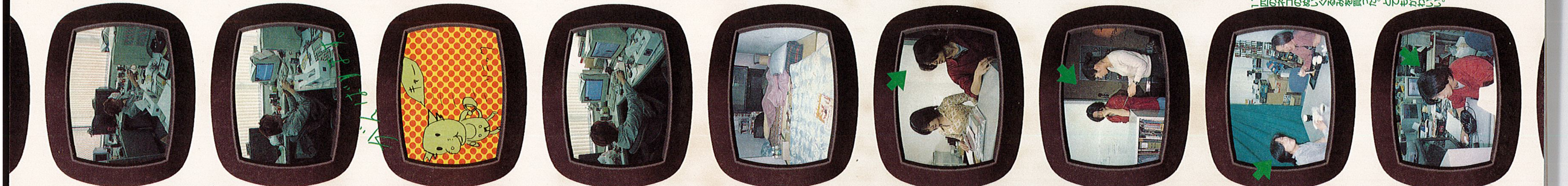
林田浩典 ハヤシダヒロフミ プログラマー／1968・1・7生／B型／趣味・特技 目でピーナツをかむ(ウソ)



酒井 誠 サカイマコト プログラマー／1973・4・3生／AB型／趣味・特技 水泳

佐藤直哉 サトウナオヤ プログラマー／1970・9・4生／B型／趣味・特技 無駄遣い、バペット集め

11匹のネコのぬいぐるみを買った。とてもかわいい。



島倉啓充 シマクラヒロミツ プログラマー／1974・12・1生／O型／趣味・特技 散歩、カラオケ

川島太樹 カワシマダイジュ プログラマー／1972・8・23生／O型／趣味・特技 手品

ぼくがつくるはじめてのゲームになるので、本当にいいものをつくりたいと思ってます。今までに見たり聞いたりしたことが、うまく盛り込めるといいなあ。がんばります。



佐藤慎也 サトウシンヤ プログラマー／1974・1・11生／O型／趣味・特技 SF

最近のSF映画ってひどおい。原作読んでないんじゃないの、あいつら？ ハリウッドのバカ。

渡辺修 ワタナベオサム ゲームデザイナー／1959・6・25生／A型／趣味・特技 獏さんと薫さんの本を読むこと

ふむ、前作『Dの食卓』は精神的な世界が舞台だったけど、『D2』は少し趣が違うようだ。何といったらいいのかな、物事の本質というか心理というか、そういうものが見えてくるような世界観。その世界で、自分が何を感じとることが出来るのか、個人的にも非常に興味深い。



立澤珠実 タツザワタマミ 広報／1969・10・29生／B型／趣味・特技 読む、観る、聴く、買う

小林恭子 コバヤシキョウコ 広報／1973・10・23生／O型／趣味・特技 ハンカチ収集、関節ならし



毛利喜子 モウリヨシコ ショップ担当／1976・3・14生／A型／趣味・特技 眠ること、ピアノを弾くこと

私は海が大好きです。早く夏になってボディボードしたい!! スキューバもやりたーい!! VIVA SUMMER!!

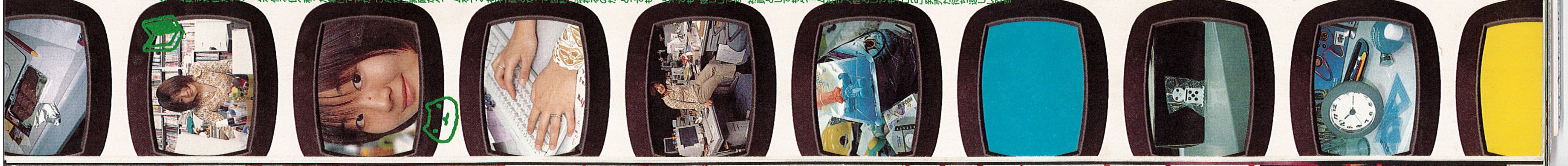
砂岡紘子 スナオカヒロコ イベント担当／1970・10・17生／A型／趣味・特技 映画・音楽鑑賞、バイオリン

このあいだ、きづいたことは、「D2発表会」が行われていないってことじゃないかーっ!! 大丈夫かあー!!
私はイベント担当なので毎日のように「D2発表会」の夢を見ています。みんな満足してくれたかなー。あー、心配じゃー(汗)
これからもビックリーするような企画を考えて[illegible]、よろしくです。[illegible]



田村佳子 タムラヨシコ WARP新人／1977・2・6生／A型／趣味・特技 絵を書くこと、ゲーム、料理

ゲーム好きは昔からゲームを作る側へ移ったわけですが、こんなに素敵なゲームをつくれる一員となって皆様へ送れるのが とっても とっても 嬉しいです。社員としてもゲーム好き人間としても「D2」発売が待ち遠しいです。





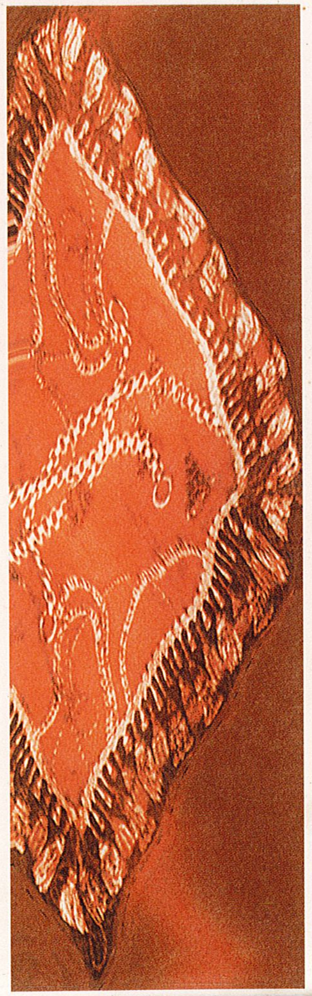

D2
Much was decided before she was born...
LAURA

Making of D2

ビジュアルとサウンドからチェックするD2メイキング



株式会社ワープ取締役CG開発部
立石章三郎
『Dの食卓2』のCGディレクター
ワープの設立メンバーでもある。前作『Dの食卓』においてもCGを全面的に担当している。ワープのメンバー内においてアンテナ的なポジションにおり、彼の振りまく言動や流行がワープ作品のエッジ感を際立たせる。感性の人。



D2でCGに最高の決着を

D2の誕生

『D2』はオープニングから難産でした。まず、今回のゲームの舞台を雪山にしようと決定したのが97年9月。そこでD2チームの意識を統一するために、ニュージーランドへ雪山を見に行きました。当時のD2チームは、飯野と自分とプログラマーの林田、酒井。グラフィックの須藤、宮崎、幅かな？帰国後はそれを受けて打ち合わせを続行。年明けに今度はワープ全員でカナダに行きました。やっと、そこから実際のオープニングとかゲーム中の画面の製作が始まったんです。

Dの食卓

『D2』は前作『Dの食卓』と同じ3DCGソフト・LightWaveで作っています。ソフトによってレンダリングの感じが違うんですよ。やはりLightWaveで作るCGの質感は、すごく『D』っぽいんです。今の『D2』チームの中でも、自分と須藤、宮崎、プログラマーの林田、飯野の5人は、もともと『D』のメンバーです。

CG

最近のCGって、がんがんカット切り換えていって、恰好いい絵を次々と見せつける、小手先が派手なものが多いですよね。今回の『D2』はそういう派手なCGは使っていません。それとは逆の、地味だけど感情的な絵を作ろうと思っています。

ビジョン

今回の目標は「終わる」こと。今の企画でゲームが完成すれば絶対面白いんですよ。僕は飽きっぽいんで、そろそろCGに飽きてきたし、だから最高の形で終わりにしたい。今回は僕の中でケリを付けるという意味があります。あとは作り上げるだけです。

ローラ

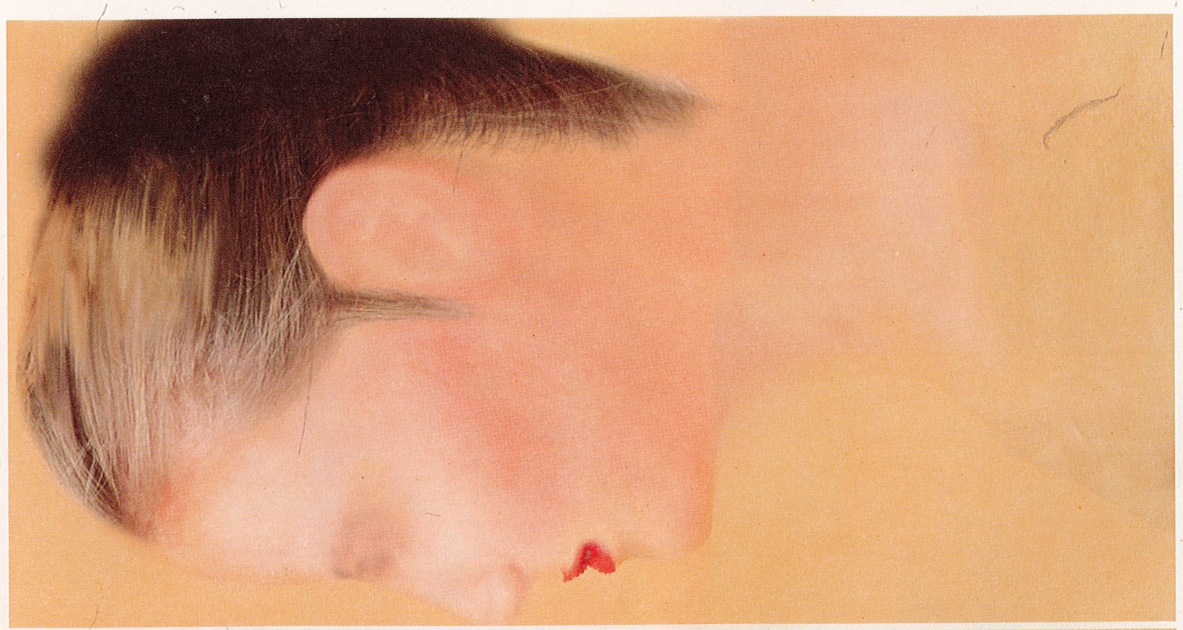
ローラのデザインは彼女の性格を設定することから決めています。例えば口紅の色。ピンクの口紅をつける女性ってピンクをつける性格ですよね。また、真っ赤の口紅をつけるときはそういう気分だったりします。なぜスカーフを巻くのか、なぜスーツなのか、ローラの性格を設定することでデザインが決まっていくのです。

CGを作成する機材

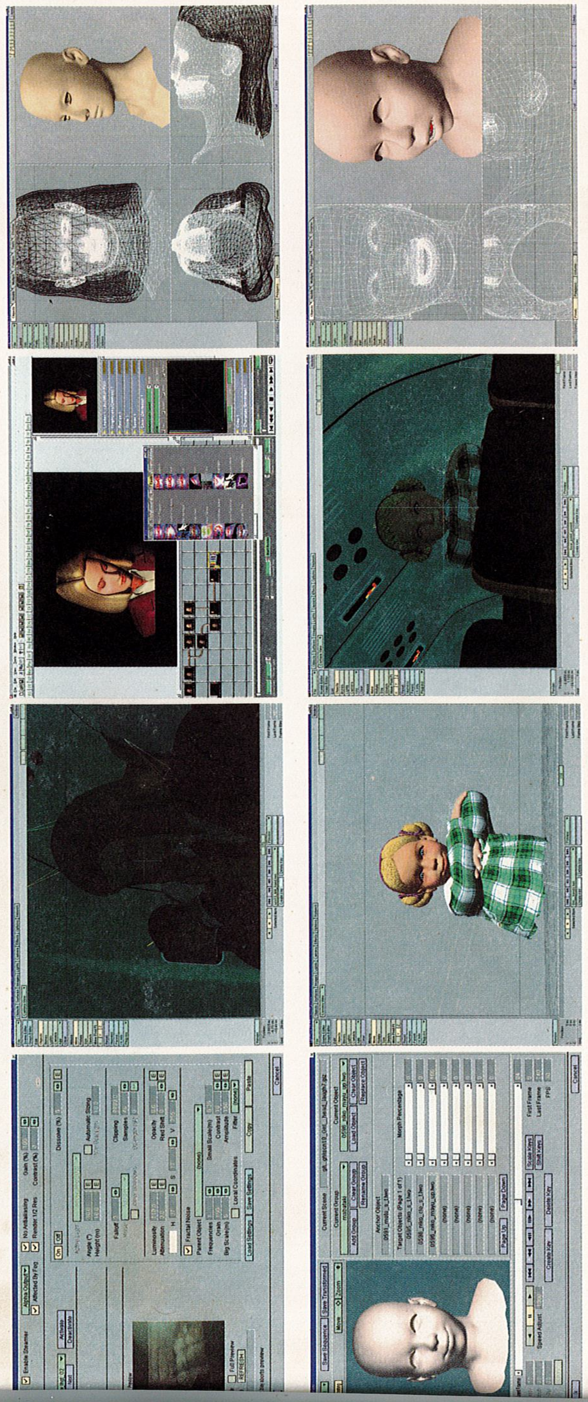
LightWaveは、他のソフトと比べるとわりと気軽にCGを作ることができるんです。質感がすごく『D』らしいところが気に入っています。爆発などのエフェクティブな所ではAliasというソフトを使っています。AliasでCGを作るのは大変だけど、ハイエンド。ソフトによってレンダリングしてくる絵の感じが違うので使い分けています。ちなみにオープニングムービーは3DStudiomaxというソフトを使っています。アニメーションを作るには、このソフトの方が作りやすいんです。

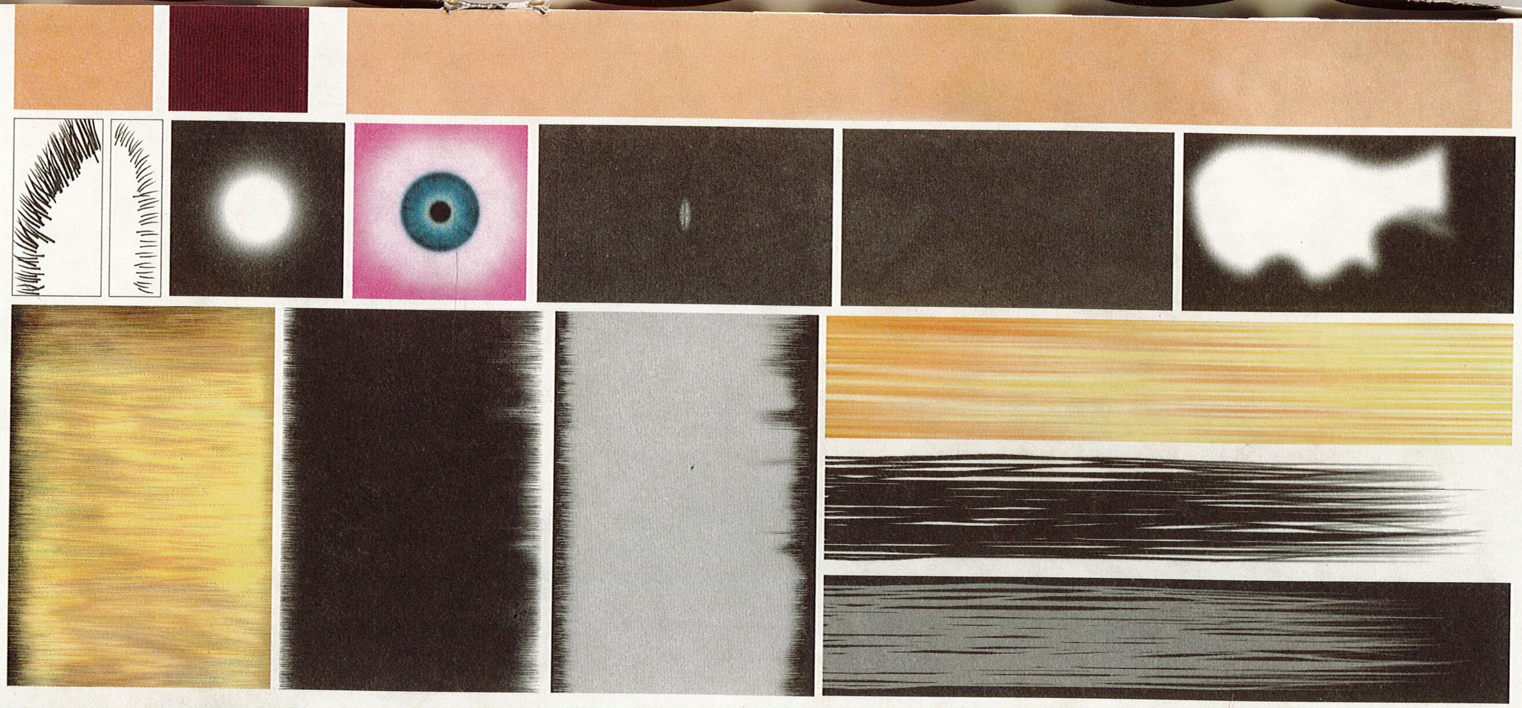
システムまわり

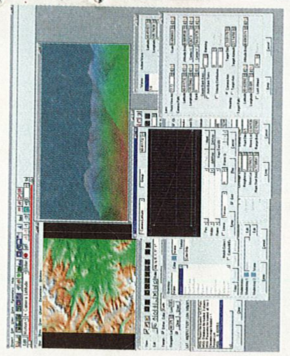
今年からCG業界の趨勢にあわせてPC／ATベースに移行しました。でも、もちろんSGIも現役です。AliasはSGIで使っていますし。ただ、プログラマーが使っているマシンもPCなんで、PCベースに移行したことによるメリットも生まれました。

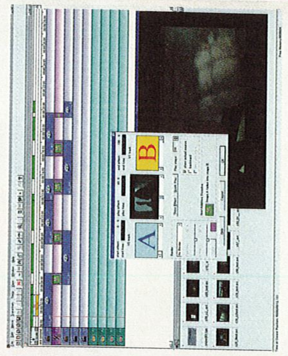




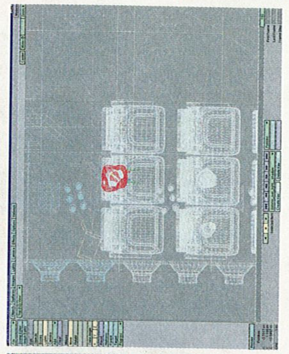


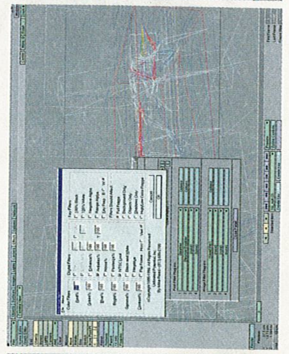


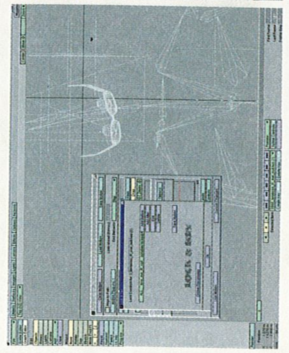














見えない音を形にしたい、それが僕におけるD２のテーマ

ファーストスマイル・エンタテインメント
代表取締役
大川正義
レコーディング・エンジニア、プロデューサー

大貫妙子、井上陽水、矢沢永吉、宮崎駿の『もののけ姫』など、数多くのレコーディングを手掛ける。無類のジャズ好き。『Dの食卓』の音楽を耳にしたことから、飯野賢治を知る。それから半年後、飯野賢治と出会い、『エネミー・ゼロ』の音楽のためにマイケル・ナイマンと仕事をした。97年2月ファーストスマイル・エンタテイメント株式会社を設立。以来、数多くのゲーム音楽のアルバム、アニメ音楽のアルバムを世に送り出している。なおファースト・スマイルの社名ロゴのデザインは飯野賢治によるもの。

レコーディングディレクターとしてのD２サウンドクリエイト

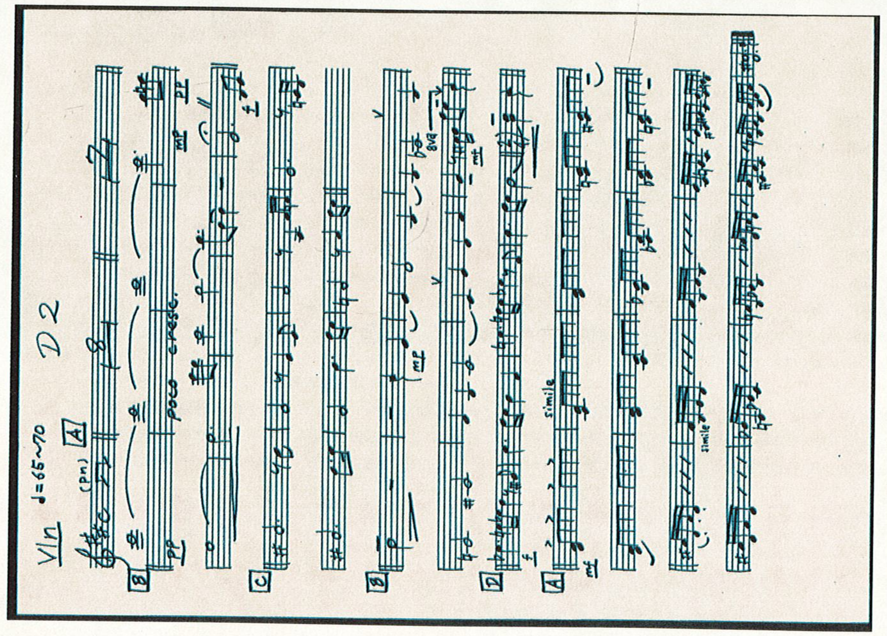
私の仕事は、目に見えない音をつけることで世界を描写すること。普段、人が生活していると、耳には聞き取れない様々な音が空気中に満ちています。高速道路の車の音、クーラーの低い排気音……。少し喋っている間にもこんなにも音が鳴っています。ゲームに効果音をつけるとき、これらのすべての音を細部まで再現することで、プレイヤーに世界をよりリアルに感じさせることができるわけです。

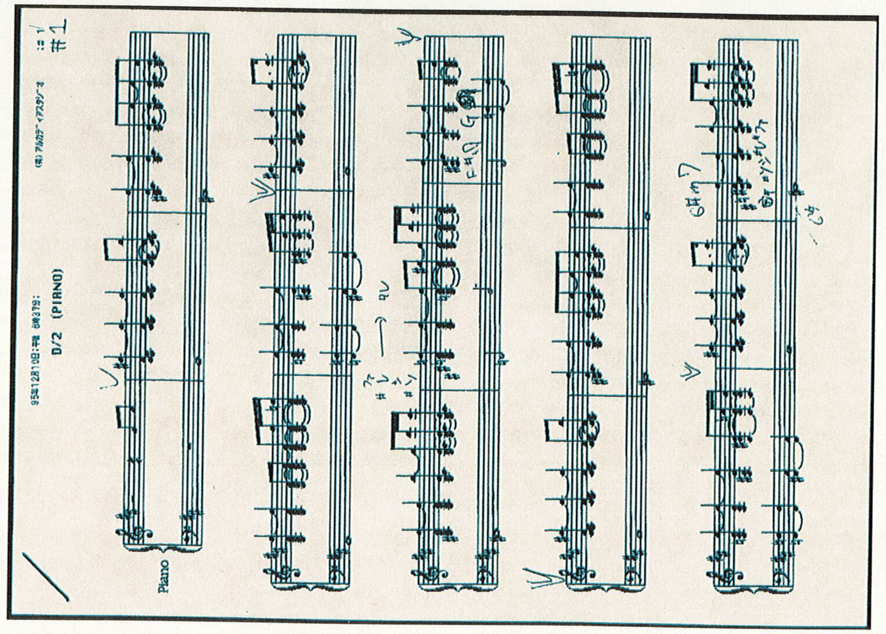
この細部へのこだわりはワープの作り上げるCGも同様だと思います。CGにおいても人の動きを細部まで描くことで、感情の動きを再現できる。この細部へのこだわりが僕らとワープはすごく似ていると思うんです。だから、彼と打ち合わせするときに、具体的なオーダーはほとんど出ません。私はワープの作った映像を見て、サウンドをつけていくだけ。飯野賢治とワープに感性をシンクロさせて音を作っていくんです。

『D２』の制作を開始してみて、まずなによりも設定ストーリーにインパクトを受けました。これまでのゲームが表現してきたこととはスケールが違う。それがあの華麗なCGで語られる。自分自身、これからの完成がすごく楽しみなんですよ。飯野賢治のいう『D２』のテーマ、「白（ホワイト）」や「雪」というものは、非常に音をつけにくいんですね。だけど、僕の故郷は北海道の根室。春でも氷点下の寒い街です。もちろん『D２』の舞台となる土地とは比べものにはなりませんが、誰よりもその寒さはわかるつもりです。今回は私の中の雪の記憶を総動員して音をつけようと思っています

音楽プロデューサーとしてのD２サウンドクリエイト

音楽家としての飯野賢治の才能は、映像が思い浮かぶ音楽を作ることにあると思います。素晴らしいメロディというものは、ピアノの単音で弾いても、オーケストラで演奏しても素晴らしい。彼は、そんなことを再確認させてくれるメロディメーカーなんですね。同時に彼は、決してテクニシャンではないが、聴かせるミュージシャンでもあります。今はその飯野賢治の音楽の世界感を広げるため、彼とジョイントするミュージシャン達と打ち合わせをしているところです。『D２』本編では、海外のミュージシャンと飯野賢治の共演による音楽を聴くことができるでしょう。





D の食卓２イメージアルバム
Sketches／飯野賢治
6月17日、ファーストスマイル・エンタテインメントより発売　価格2,548円（税込み）
初回特典オリジナルキャラクターステッカー付き
作詞・編曲・演奏すべてを飯野賢治が担当。音楽家としてのデビューアルバムとなる。ゲーム内で使用される楽曲のスケッチを全10曲以上収録。アルバムジャケットは、豪華装丁となる予定。

D2, much was decided before it was born

飯野賢治がD2の世界を創造するために読んだ本、聴いたCD



本

ゲームデザインにあたって、僕はまず最初にステージを用意するわけです。『D2』の場合だと、それが極限の地で展開されるアクション。で、あとはストーリーライン上の大きなフィクションをひとつ設定する。そこで、今回は科学的なフィクションとかじゃなく、もっとスケールの大きな、もっとプレイヤーが感動できるような話を作りたいな、と思ったのね。

ここからいろいろ考えて行くと、やっぱり生物学とか考古学とか、宇宙のこととか心理学とか哲学とか物理学とか、遺伝子工学とか、そういった系統にイメージが膨らんでいってしまう。極限状態で起こるアクション、その裏側にある内なる真理を表現したい。誰もが日ごろ抱いている内なる不思議というものがクローズアップされればいいな、と。

もちろんクローン関係の本やDNA関係の本もずいぶん読んだし、いっぱいそういうのは勉強した。けれども、いま流行のDNAものや、いかにもな感じのクローンをクローズアップした内容にはしたくなかったのね。もちろん設定としては盛り込んであるし、そういう場面も出てくるんだけど、『D2』で大事なのはそこじゃない。

とにかく、生命の進化だったり進化のカギだったり、DNAに隠された記憶をオンにする話だったり、クローン技術だったり、他には宇宙の仕組みとか、ユングの心理学とか哲学とか、そういう関係で出版されている本はほぼすべて目を通した。けれども、少しだけ『D2』の種明かしをすれば、ベーシックな部分で最重要なのはユング心理学。ユング心理学って結構オカルティック。心理学上の哲学みたいな、そういうオカルティックな部分につながっているものがある。その現代版を『D2』で表現できればいいな、と。ユングが考えるオカルトの現代版のような。もっと解明されたうえでのオカルトって何だろう、といったイメージだね。

(飯野賢治談)

CD

『D2』の音楽に関しては、ピアノ+バイオリン+チェロのトリオの組み合わせが多いんだけど、それ以外ではドラムンベース指向が強いね。まあ、ジャンルで言うとドラムンベースになってしまうのが結構いやなんだけれども。イメージとしては強いアンビエントというか、リズムの効いたアンビエントみたいな感じ。そういったタイプの音楽が、なんだか『D2』のフィールドに合ってる。例えば、砂漠とかをドラムンベースをならしながら車で走ったりすると、かなりいい感じになれる。ドラムンベースって都市の中のテクノだと思っていたら、実は自然を感じさせるための音楽だったりする。個人的にはそういうところが結構面白いなと思っている。

ほかには、今回ビョークのCDを異常によく聴いた。彼女はアイスランド出身のアーティスト。そこからロンドンに出てきて、自然半分都会半分の生活の中で、おそらくその両方を見てきた。で、そこから彼女が得たものがあるわけですよ。大自然の中で不変の宇宙の真理のようなものを見続けてきた上で、いま都会に生きている。だから、最先端の技術や音に囲まれて活動していても、自然の摂理のようなものを簡単に見抜くことができる。彼女はそういう歌を歌ってる。それがとても良くて、とにかくビョークは相当聴いた。

あとは、過去のオペラとかクラシックの曲、その他タイタニックも結構聴いた。セリーヌ・ディオンの主題歌じゃなく、ジェームズ・ホーナーのサントラ盤。サントラとして結構しっかりしていて、非常に優秀だと思う。延々とワンテーマを展開していくパターンって、最近のサントラ作曲家では結構少ない。坂本龍一さんもそうなんだけど、僕の曲作りもそう。タイタニックの、ワンテーマを展開していろいろな場面に使っていくって手法は結構勉強になった。あの映画って、実は7割は音楽で泣かされていますからね。タイタニックが沈没しそうになってまずい、ヤバイ感じのシーンなんて最後だけだから。そこまでで、じわじわ愛が深まっていく感じってのは、やっぱり音楽が担っているんですよ。僕らの作るゲームも、実は結局景色なんてあんまり変わらなかったりする。雪だから。そんな意味でも、やっぱり音楽は大事。今回も、このワンテーマ重視の展開パターンで、結構頑張っていこうかなと思っています。

(飯野賢治談)

飯野賢治が読んだ本リスト（五十音順）

RNA学のすすめ
柳川弘志（講談社）
アイデアのつくり方
ジェームス・W・ヤング（TBSブリタニカ）
危ない1号
（データハウス）
アローン・イン・ザ・ダーク　シークレットブック
Johan Robson（SHOUEISHA）
遺伝子の川
リチャード・ドーキンス（草思社）
遺伝子の知恵
クリストファー・ウィルズ（白揚社）
生命の暗号 あなたの遺伝子が目覚めるとき
村上和雄（サンマーク出版）
いま、遺伝子革命
大朏博善（新潮社）
ウイルスVS.人体
山本三毅夫 山本直樹（講談社現代新書）
エアリアガイド海外/29　スイス
（昭文社）
絵でわかる遺伝子とDNA
石浦章一（日本実業出版社）
神々の糧（ドラッグ）
テレンス・マッケナ（第三書館）
'97ミステリーBestのベスト
EQチェックリスト班（光文社）
クローン動物はいかに創られるのか
今井裕（岩波科学ライブラリー）
決戦前夜 Road to FRANCE
金子達仁（新潮社）
現代思想1995 12 思考するDNA
（青土社）
個人化とマンダラ
C.G.ユング（みすず書房）
The North
（NIMBS社）
SHERMAN HINESSPUR
渡辺正和写真集（山と渓谷社）
樹魔・伝説
水樹和佳（集英社）
新恐竜伝説
金子隆一（早川書房）
図解クローン・テクノロジー
金子隆一（同文書院）
図解そこが知りたい！ 遺伝子とDNA
中原英臣監修 久我勝利著（かんき出版）
図解都市破壊型兵器マニュアル
軍事アナリスツ・プロジェクト（同文書院）
THE ULTIMATE SPY BOOK スパイ・ブック
H・キース・メルトン（朝日新聞社）
生命をめぐる冒険
佐倉統（河出書房新社）
DNAかく語りき 分子生物学入門
中原英臣・小原康治・佐川峻（PHP研究所）
DNA伝説 文化のイコンとしての遺伝子
ドロシー・ネルキン&M・スーザン・リンディー（紀伊国屋書店）
DNAとの対話
ロバート・ポラック（早川書房）
DNAに魂はあるか
F・クリック（講談社）
DNAの冒険
菊池韶彦（岩波書店）
特集アスペクト17 ドラッグ最終出口
（アスペクト）
ドラゴンクエストⅢ 公式ガイドブック
（エニックス）
謎と不思議の生物史
金子隆一（同文書院）
2週間でジャンキーはできあがる！
田中千代子（シンコーミュージック）
ニューウエイヴ・ミステリ読本
山口雅也監修（原書房）
入門ビジュアルサイエンス　ヒト遺伝子のしくみ
生田哲（日本実業出版社）
脳によく効くクスリ
（オークラ出版）
パワー・オフ
井上夢人（集英社）
バラの香りにはじまる　感覚の力
コンスタンス・クラッセン（工作舎）
覇者・恐竜の進化戦略
金子隆一（ハヤカワ文庫）
ヒマラヤ・サバイバル登山戦略論
原真（悠々社）
FOR BEGGINNERS 般若心経
遠藤誠（現代書館）
FOR BEGGINNERS ユング
大住誠（現代書館）
武器 歴史 形 用法 威力
ダイヤグラムグループ編（マール社）
複製人間クローン
熊谷善博（飛鳥新社）
不定形のエロス　溶解論
遠藤徹（水声社）
ブルーガイド・ワールド33ニュージーランド
（ブルーガイドワールド）
ブルーガイド・ワールド26北欧
（ブルーガイドワールド）
米空軍 今世紀最大のUFO墜落事件 実録ロズウェル事件
米空軍編（グリーンアロー出版社）
マジカル・ハーブ
永武ひかる（第三書館）
魔女狩り
ジャン－ミシェル・サルマン（創元社）
未来映画術「2001年宇宙の旅」
ピアース・ビゾニー（晶文社）
無意識の心理
C.G.ユング（人文書院）
ユング心理学の応用
林道義編（みすず書房）
ユング心理学へのいざない
秋山さと子（サイエンス社）
ユング心理学への招待
ロバート・H・ホプケ（青土社）
ユングの文明論
松本洋一編訳（志索社）
利己的な遺伝子
リチャード・ドーキンス（紀伊国屋書店）……and more

飯野賢治が聴いたCDリスト（五十音順）

「エネミー・ゼロ」サウンドトラック / マイケル・ナイマン
楽劇 神々の黄昏 / リヒャルト・ワーグナー
歌劇 さまよえるオランダ人 / リヒャルト・ワーグナー
カルミナ・ブラーナ / カール・オルフ
Cupid&Psyche '85 / スクリッティ・ポリッティ
交響曲第4番ヘ短調Op.36 / チャイコフスキー
交響曲第6番イ短調 悲劇的 / グスタフ・マーラー
交響曲第7番変ホ長調 千人の交響曲 / グスタフ・マーラー
The Greatest Hits / QUEEN
THE BEATLES ANTHOLOGY / THE BEATLES
This Child / Susan Aglukark
Technodelic / YMO
Drum'n'Bass & Beyond / V.A.
Dolly Parton Best Selection / Dolly Parton
Hyper Civilizado / Arto Lindsay Rimixes
Handmaid's Tale / 坂本龍一
BGM / YMO
POST / bjork
Homogenic / bjork
MEDICINE COMPILATION from the Quiet Lodge / 細野晴臣
モリコーネ・ベスト / エンニオ・モリコーネ
joga / bjork

以下Single Number

I'm the Walrus / THE BEATLES
Across the universe / THE BEATLES
Lucy in the Sky with Diamonds / THE BEATLES ……and more



le ciel attirent aux terrasses de marbre la foule des jeunes et fortes roses.

強い薔薇の群れをさし招く

アルチュール・ランボー「花々」より（出典：岩波文庫「地獄の季節／飾画」小林秀雄訳）

"Fleurs" - J.N. Arthur Rimbaud

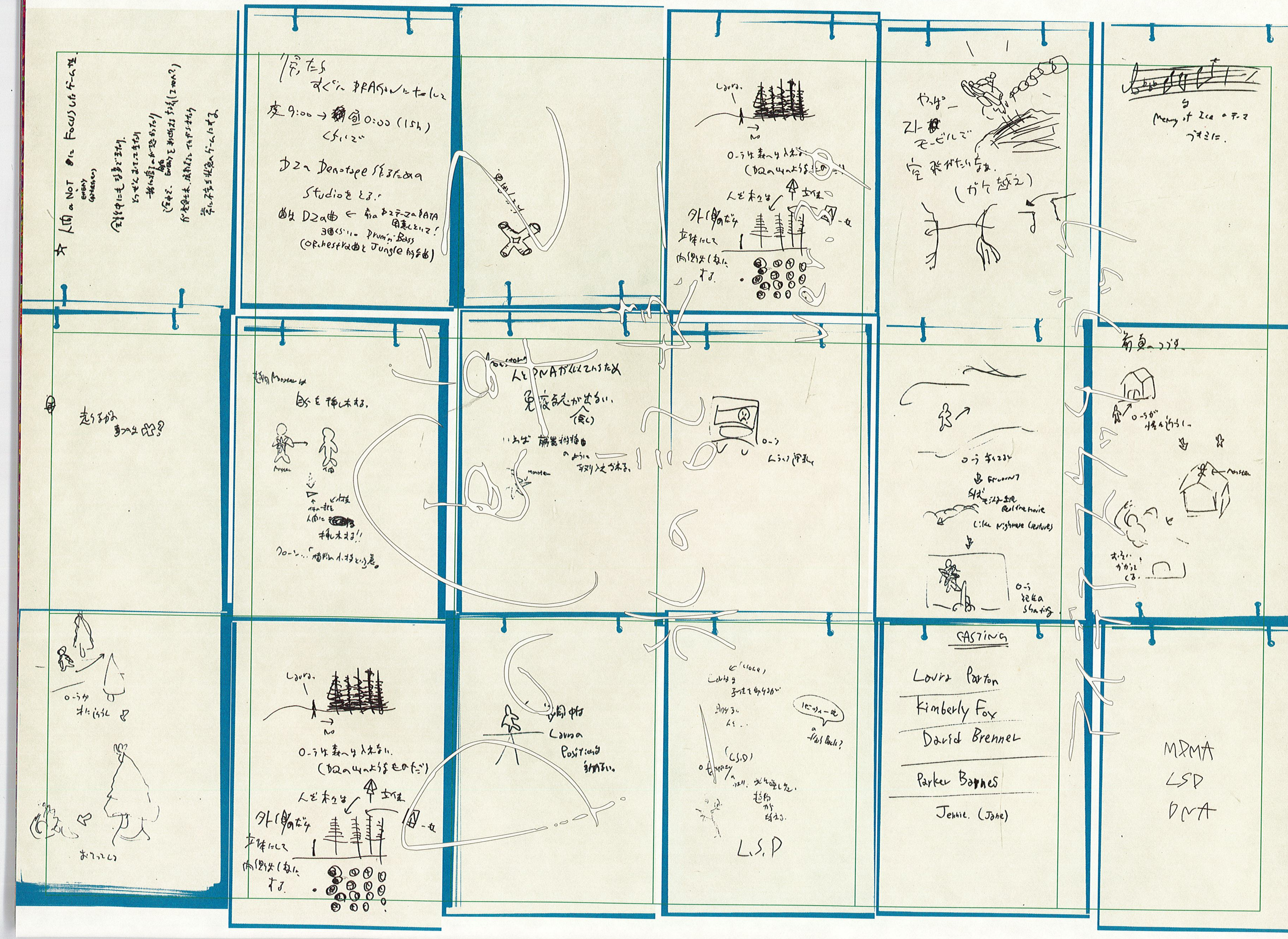


photo：荒木経惟


Tels qu'un dieu aux ?normes yeux bleus et aux formes de neige, la mer et
巨きな緑の眼、雪の肌した神のように、海と空とはこの大理石台に、若々し

D2 Idea notes 飯野賢治のD2アイデアノート

飯野賢治のカバンの中には、いつもこのノートが押し込まれている。食事をとりながら、誰かと話している最中に、移動の時間に、きまぐれに天から降りてきて飯野賢治の頭でスパークするD2のアイデアの数々。いつでもどこでもそいつをメモっていく。それがD2アイデアノート。もちろん、ここだけのトップシークレット満載。その数ページをのぞき見してみると……。



D2 innerspace

対談 飯野賢治＋養老孟司

内なるD2を求めて

解剖学の日本最高級の権威にして、「唯脳論」の提唱者である養老孟司。ゲームにエモーショナルな要素を取り込み、ユーザーに感動を与えようとしている飯野賢治。かたや理論、かたや感情と、一見して接点など有り得ないように見える両者。ところが、実は養老氏はファミコン時代からのゲームプレイヤーだ。その履歴も半端なものではなく、古くは『スーパーマリオブラザーズ』を全面クリアするほどの腕前を持ち、今では仕事用のパソコンに『ディアブロ』がインストールされているほどだという。当然、専門分野である解剖学の見地からも、ゲームに対する独特の見解を持っている。理論の権威と感情の塊が、ゲームを媒介として初めて出会い、語り合った2時間。この濃密な時間は、意外にも『D2』の陰にあるテーマと、飯野賢治の心のルーツを探る旅にもなった。

飯野賢治＋養老孟司

SCENE1 EMOTION

——飯野さんは、エモーショナルな部分に語りかけるという方法論をとっていると思うんですが、その方法論はどこから出てきたのか。養老先生にもお伺いしたいんですけれども、ゲームというスタイルは、エモーショナルなものにどこまで語りかけることができるのでしょうか。

飯野　僕の場合は、もうそういうものでしかつくれない。19歳のミュージシャンが恋愛して、恋はいいな、と思ったから恋愛の曲を歌うのと非常に似ていて、例えば僕に子供が生まれるのも関係しているわけです。よくバンドリーダーとかボーカリストのプライベートなことと、作品が時系列であるというのは、音楽の世界ではあるんだけれど、ゲームではなかった。そういう意味では、僕が初めてかもしれない。そうでないとつくれないんですね。

だから、僕が子供について考えたり、生命について考えたり、ちょっとしたものでいろいろなことに気がつくわけじゃないですか。月を見上げても気がつくし、星を見ても気がつくし、何でもいいんです。ある日突然、アレッと思ったことがきっかけになったりするわけです。

例えば、キリンは突然首が長くなったわけじゃなくて、だんだん上の葉っぱを食べるから首が伸びたというけれど、じゃあ、首が中途半端な長さのキリンの化石ってあったっけ、ないんじゃないか、と考えると、そこでオオッと思ったりするわけです。そういうモチベーションで作品をつくっているので、つくっている自分に対しての問いかけだし、みんなと考えながら、こうだよね、と話し合いたいし、作品を出したあとも、そういう議論にならないと面白くないなと思っちゃう。

養老　いまエモーショナルなことを話題にされたことには、ひとつ、錯覚とはいわないけれども、見方の混同があると思います。つまり、エモーショナルということは、自分の内部で意識的にとらえているわけです。だから『マリオ』をやっているときに、どういう感情で、どういう感じでやっているかとか、僕が『ディアブロ』をやっているときはどういう気分かというのは、人それぞれなので、それは本質的な要素じゃないような気がするんですね。「蓼食う虫も好き好き」だから、どこに興味を持っているかわからない。

今のゲームは、そういったいろいろな情動の取り入れ方が非常に広がっているんじゃないか。ある状況を設定すると、それに対して共感する人が増えてくる。それは、それぞれが勝手についてくる。

僕はよく言うんだけれど、感情も自分の内部のものとしてとらえると、絶対的なもの、動かないものと見えるけれど、入出力関係だけでとらえたら、勝手にウエイトをつけているわけでしょう。好きだというのはウエイティングのプラスが大きくなるので、嫌いだというのはマイナスが大きくなっているわけでしょう。だから、きらいな人が通りかかったら、大急ぎで逃げるというのは、行動としては、好きな人に大急ぎで寄っていくのと同じで、コンピュータとして人間を考えれば、出力についてはちょうど逆になっているだけで、$y=ax$のaでしょう。aがゼロだと何も出てこない。いくら入力してxに何を入れたってyはゼロになっちゃう。それは好きでもきらいでもない、要するに、関心がない。もっと極端にいえば、現実じゃないということです。

だから、「蓼食う虫も好き好き」とか、感情って当てにならないとかいうけど、決まっているんですね、aって。そうでしょう。数学の先生は最初にどうやって教えるのかというと、aは定数とか常数だと教える。実際にはaは何ですかと聞くと、何でもいいんだと言う。中学生は、何でもいいなら、何で決まっているんだよと思い出すと、わからなくなる。感情って、そういうものでしょう。そこにはロジックがない。なぜかというと、$y=ax$の「=」は論理だけれど、aは論理じゃないんですよ。ウエイティングを勝手につけている。勝手にウエイティングがついているというところが、実は非常に大事なので、ネコはなぜアジを食って、きゅうりを食わないんだ、というのはまさにウエイティングで、入力がきゅうりから入ってきたって、食うという出力はゼロですよ。だけど、アジから入ってくる入力はプラスに効いちゃう。

ゲームの場合もそれと同じで、人間の持っているaの様々な値に、いままでは対応できるようになってきているんじゃないか。碁・将棋・マージャンの類なんて、そのシチュエーションはごく単純でしょ。非常に単純なところから始まって、それから論理ゲームみたいなものは、いまだにずっとありますよね。ゲームの『I-Q』を娘と一生懸命やったけど、あれなんか典型的な論理ゲームですね。

SCENE2 INTERACTION

飯野　面白いことに、感覚でつくっちゃうとゲーム性がよかったりするんですよ。音もそうですけれども、ピアノなんかは出る音は決まっちゃうけれど、シンセサイザーやギターとかは、わりとエフェクティブに好きな音がつくれちゃうので、なんとなくこの音は気持ちいいなと思って組んでいると、いい曲になったりするんですよね。同じように、ゲームも、なんかわからないけれど、ブロックがガタンガタンときて、自分が逃げたら気持ちいいんじゃないかと思うと、ゲームのうえでも実際にそれが成り立ったりして、それが最近面白いと思っているんです。

それから、ゲームの方向性として、逃げる方向と攻める方向というのがある気がするんです。僕、最近はよく「死んでいる」と言うんですけれども、例えば、レースゲームをゲームセンターに行って3分とか5分やるというのは、大半は死ぬためにやっているんですね。現実から消えるためにやっていて、3分とか5分とか、60分の1秒単位で、意識的には一瞬のスキもできないじゃないですか。そうすると、六本木を歩いたら、女の子がいたけれど声をかけられないとか、会社でいろいろなことを言われていやな思いをしたりとか、家に帰ったら奥さんがいて、子供がどうだとか、借金を来月返さなきゃとか、競馬は今週どうなるんだろうとか、そういう悩みとかを全部忘れてできるなんて、ほかにはなかなかなかったりするんですね。映画でも相当意識して入っていって、かなりレベルの高い映画じゃないと、意識を完全に持ってってもらうことはできない。あとは飲むとか、寝るぐらいしかない。それと近いなかで、安いし、相当なところまで逃がしてくれるのはゲームだなという気がする。

だから、ゲームの作品として、死ぬ側というか逃げる側のゲームと攻める側のゲームがあって、攻める側というのは、仮定のゲームに多いんだけれども、それをやってみて、恋について考えたり、何かについて悩んだり、小説に近いんですが、そういう自分からのインタラクションで能動型なんです。最近僕はその両方を分けて考えている。そうすると、ゲームもつくり手の意識とか、やり手の意識が見えてくる気がするんですね。

養老　言葉によく似ていますね。おしゃべりするほうと聞くほうと、両方あるでしょう。入ってくるほうを重視するか、出ていくほうを重視するか。おしゃべりを重視するか、相手の話を聞くほうを重視するか。そんな違いに近い。だから、いまの話だと、攻撃型と逆になっているのかもしれませんね。

飯野　なるほど。僕は、なるべく死ぬ側じゃなくて、現実側というか、やる側から、面倒くさいけれど、わざわざ買ってきて開くか、ということをやりたいんです。だから、なるべく面倒くさい環境に置きたいし、なるべくいやな設定にして、つらい状況のゲームをつくりたいんですが、そうすると売れなくなっちゃうので……（笑）。

養老　人の話をよく聞いて、そのうえで判断しましょう、という態度ですね。

飯野　そうそう。学校の先生としては人気のないほうの先生なわけなんですよ（笑）。僕は、そのほうが授業としてはいいと思っている。将来的に役立つと確信しているんだけれど。



養老　ワーッと面白いけれど、あとでよく考えると、何を聞いたか全然覚えていない授業ではないわけね（笑）。

飯野　そこの誤解はよくあるし、本当にそれでやり尽くしちゃうと、僕の授業にだれも来てくれないのと同じになっちゃうんで、食っていかなきゃいけないというか、次をつくりたいので、そこの着地点はけっこう毎回毎回考えるんですけれどね。

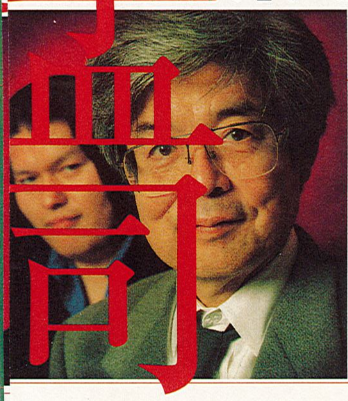
世の中のゲームデザイナーとかゲーム評論家に言わせると、ゲーミングに対しての逆の方向のゲームデザインもたまにしなきゃいけないわけです。例えば、この間『リアルサウンド～風のリグレット～』というゲームをつくったんですね。画面がなくて、音だけのラジオドラマみたいなゲームですけれども、恋愛のゲームなんです。どういうインタラクションがあるかというと、主人公の男の子と相手の女の子の間でお話がラジオドラマみたいに流れていくなかで、突然チリンチリンて鈴が鳴って、さあ、あなたの行動を選びなさい、という分岐があるんです。例えば、女の子がふざけて「このまま南の島に逃げちゃおうか」と言ったり、「私のこと、好きなの？」とか、問いかけのレベルは違うんだけれども、それに対してこちらは、パッドの左側を押したら「いいよ」、右側を押したら「なに言ってんだよ」とか、どっちか好きなほうを選んでボタンを押すと先に話が進むというデザインをしているんです。

これはけっこういろいろなところで責められたんです。何かというと、そういうときにわざわざチリンチリンと止めるんじゃなくて、質問があったらパッとその場で答えて、Aがハイ、Bがイイエだったらいいんじゃないかということです。僕は実は初めは『リアルサウンド』で恐怖のテーマをやろうと思ったので、そういうゲームデザイン、インタラクティブデザインだったんですけれども、恋愛においては、一回そこで止めて、プレイヤーに考えさせるべきじゃないかと思ったんです。何かというと、左側は「ふざけんなよ」、右側が「いいよ」だったり、ときには左側が「いいよ」とか、AもBも全部違うんですよ。そうすると、毎回毎回聞かなきゃいけないし、しかも2択だったり3択だったりするんで、上を押すときも押さないときもあったりして、そうするとシラけるんですね。冷めるんです。さらにそのうえに確認してからAボタンを押すわけです。でも、そういう風にしてやるとゲームのなかの主人公のために考えるんじゃなくて、「おれだったらどうしよう」の意識に入るんですね。そういうデザインを毎回毎回考えてやっている。操作が気持ちよければ、必ずいいというわけではないんです。

僕は、それがインタラクションのデザインだと思っているんですけれども、ゲーム業界では、いいインタラクティブデザインというのは、行動がすぐ結果になったり、60分の1秒のディレイもないままに画面に出ることがすばらしいと思っている人が多い。僕は、それはインタラクティブデザインの誤解だと思っていて、任天堂のいちばん大きな罪はそこだなと思っているんです。次の日一日考えてやるインタラクションも、それが大事なテーマだったら大事だし、それは毎回毎回考えるべきだと思うんです。

僕は、いつもそういうことを考えてゲームのデザインをしていて、そういう話がやっと1年半ぐらい前からできるようになってきて、ちょっとうれしいんだけれど、初めのころは、そういう話はなかなかわかってくれないんですよ。こっちはいろいろなことを仕掛けたり、メタファーを使ったり、いろいろなことをやっているんだけれど、なかなかそういうところまでわかってくれなくて、すごくつらかったんですが、最近は、少しそういうのを認めてくれる人も増えてきたので、つくり手側としては助かっています。

養老　それは非常によくわかりますよ。さっきの教育の話もそうで、教育って、そういうものですね。そういうことを考えさせて……。



養老孟司（ようろう・たけし）
医学博士、解剖学専攻。元東京大学医学部教授。著書に、「唯脳論」（青土社）「ヒトの見方」「からだの見方」（筑摩書房）「涼しい脳味噌」（文藝春秋）ほか。

飯野　そうなんです。それができると思っているんで、インタラクティブなメディアを選んでいるんですね。例えば、僕の家に電子レンジがあって、電子レンジの外側に「スタート」と「ストップ」がついているんですけれども、何分何秒と自分がマニュアルを設定したい場合は、ドアを開けた内側についているんですね。そういうのがすごく意識的にわかるんです。そのほうが気持ちがいいというか、入りやすいんです。そのほうがこっちも意識して、何分何秒と設定して、閉めて、スタートする。家電はそうですが、そういうことをすごく考えてインタラクティブデザインがされているかどうかは大きいと思うんです。

エレベーターの開閉ボタンが逆になっただけで、みんな戸惑ったりする。9階なのを間違えて7階を押しちゃったときに、もう1回押したら何でオフにならないんだろうと思う。そういうレベルから、さっき言った、わりと感情的に入っちゃうインタラクティブデザイン、『IQ』みたいなものから、作家が相当考えるレベルまで、ちゃんとやるべきだと思っているんです。それがテーマに合ったインタラクティブデザインだと、僕は思っている。

今回の『D2』は、そういうことを、かなり一生懸命考えてつくっているゲームなんです。ユングが言いたかったこととか、いろいろな生物学とか進化論とか、そういう哲学を一生懸命いろいろな人が書いてきたことを、簡単に、言葉もあまり使わないで伝えられたらいいなと思っているんです。



養老　すごく面白い。逆にいえば極めて常識的ですね。まっとうだという……。

飯野　本当に大きいんですよ。CD-ROM何枚組とか、あまり気にされない方が多いんですが、僕は、2枚組のゲームと1枚のゲームで、やる側の気持ちも違うし、カセットを差してやるのと、CDでやるのと、また違ったり、パッドの持ち方とか……。『たまごっち』はああいう形でこうだったからよかったんじゃないかとか、そういうのがすごく気になる。僕は、ゲームとは関係なく、小さいころからずっとそういうことばかり勉強してきたというか、そういう本ばかり読んできた。心理学とか哲学とか、そういうことばかり一生懸命考えてきたので、どうしてもそういう入口になっちゃうんですよ。

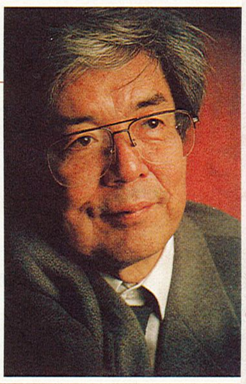
SCENE3 CONSCIOUSNESS

養老　小さい頃からいろいろ考えていたんでしょう。

飯野　育っていくなかで不思議なことがいっぱいあったんです。あと、うちの父が不思議なことや、映画が好きなので、いろいろなものを観せてくれて、何でこうなんだろう、というのが多かった。いちばん大きかったのは、中学校のときにデカルトを読んだことですね。入口としては非常にありがたかったんですが。

僕は中学校で立たされてばかりいたので、先生とは仲が悪かったんですが、ひとり、仲のいい若い先生がいたんです。その方は演劇部の先生で、ビートルズとシンセサイザーが好きというところで話が合って、飯野はそんなにいっぱい本を読んでいるんだから、哲学書を読めばって。初めは、「哲学」という言葉も知らなかったし、いやだったんですけれど、本屋に行ってみたら、いちばん薄かったのが『方法序説』で（笑）、190円だし、これはたぶん読めるだろうと思って、読んだら相当びっくりした。

まず、自分を客観的に見るなんてことは、生まれて十何年間、一度も考えたことがなかったんです。小学校までは世の中には僕しかいないと思っていた。世の中は全部僕が見ていることで、僕を中心として世の中が生まれているんだと思っていたんですけれども、そういう、意識とシンクロする部分もしない部分も含めて、そんなことを考えているやつが僕以外にいたんだということが、まずすごい衝撃で、親に頼んで、それから1カ月ぐらいで哲学や心理学の棚にあるやつを全部買いましたね。



そしたら、きのうまで聴いていたビートルズの曲もえらくわかるようになったし、きのうまでつまらないと思っていた海外の小説も、この人はひょっとしてこういうことが言いたかったんじゃないかとか、すごい大カルチャーショックで、あれはもうたまらなかったですね。いろいろな友達に、そういうのって気がついたか、そういうことっていままであったのか、と聞いて回ったぐらいです。

養老　ということは、それ以前の暮らし方、生き方というのは、実に変わっていたんですね。

飯野　相当ぼけていました。例えば駅から自分の家まで帰る間、自転車に乗っていても、ほとんど意識なしに通えるじゃないですか。ボーッと家に自転車で帰る感じで、十何年間生きてきたと思います。相当バカだったなと思って、大反省したんです。意識して一秒でも過ごしたことなんか、いままで一回もなかったんじゃないか。その瞬間から完全に変わった。

養老　それはすごく珍しい。

飯野　その先生とデカルトにはすごく感謝しています。あと、ビートルズがガイドラインになって非常にいろいろなことを教えてくれたのと、僕の「賢治」という名前は宮沢賢治からとられた名前だということを、たまたまそのころ聞いて、彼の持っているサイエンスフィクションと深層心理の世界みたいなのがものすごくよく解ってきて、彼自身もそれを追い詰めるタイプだったので、そのへんからです。で、作品をつくって、そういうことを自分で考えつつも、届ける人でありたいなと思ったんです。そしたら学校へ全然行かなくなっちゃった（笑）。

養老　いまの子供って、どっちかというと意識から入ってきちゃうわけでしょう。それがまったく逆転している。無意識部分が非常に大きいということですね。意識できない部分で生きてきた。あとから意識ができた。でもそれは自然の順序なんです。だって、赤ん坊がそうですから。初めは意識はなくて、それで意識ができてくるんですから。それをまともにやっているわけで、ただ、それが非常に遅い。

飯野　僕は小さい頃から同じような夢を見ることが何回もあったんですが、そういうのも中学生以降全部わかってきた。昔、「ウィークエンダー」というテレビ番組があって、そのなかに変なキャラクターマークがあって、それに非常に似ているモンスターみたいなのが1年に1回ぐらい、夢のなかで僕を襲ってくるんですよ（笑）。ある日、お風呂から出て裸で寝ていたらそれが出てきて、怖くて、そのまま家の横の畑まで駆け足で逃げたことがあった。そのように1週間か1カ月に1回ぐらい、何か「不思議」があるんですよ。僕がこうだと思ったことがかなったり、あしたはこうなるんじゃないかと思ったことが本当に起きたりするんです。

養老　ユングだ。

飯野　そうなんですよ。何でだろうと、ずっとわからなかったんです。で、あることを思うとドキドキしたりするのも不思議なんです。ある言葉を聞くとドキドキしたり、何でラの音だけ耳に強く入ってくるのかわからなかったり、あと、僕はあまりウソはつかないんですけれども、人をかばうためのウソを何回かつかなきゃいけなくて、ウソをつくと、すごくドキドキするんです。何で覚醒しているのにドキドキしたものが出てくるんだろうなと、小さい頃からずっとわからなかったんです。そういうことがわかる学問て、すごくうれしいなと思った。しかも、音楽を聴いたり、映画を観たり、小説を読んだりすると、同じように悩んだり考えたりする人が、こんなにいろいろな年代にいっぱいいたんだと、突然狭い世界が広くなって、楽しくなってきたんです。

SCENE4 PROJECTION

――『Dの食卓2』のポスターに、「氷の記憶が蘇る」というキャッチが書かれていますが、あれはまさしく、ユングの集合的無意識を表しているんですね。

飯野　まったくそうです。それとあと具体的なことで、今回、僕のストーリーの唯一のフィクションは、ユングの集合的無意識のなかにある、ある要素をちょっと面白く使っちゃおうというものなんです。グレートマザー』とか『オールドワイズマン』とか、その辺りなんですけども。地球のなかに眠っていた何かが、溶けて目覚めちゃうというお話でもあります。それとドラッグを関係させたお話ですね。

一個大きなウソをつくと、ストーリーはできちゃうんですよ。世の中はうまくできているんで、何でもいいからでかいウソを一個だけつけばいいんですよ。例えば、東京に突然ピラミッドがバンと現れたら、というだけでストーリーができちゃったり、男と女が何日を境に突然逆転したらとか、何でもいいんだけれど、それだけでハリウッドの面白いストーリーができちゃうんです。なぜかっていうと、ハリウッドのいいストーリーは世の中という現実、事実を使っているんです。日本のストーリー作家はストーリーを一からつくろうとするんです。僕は、それは間違いだと思っていて、それを2時間とかゲームの10時間で伝えきるのは無理なんです。世の中のルールを使って、みんなの無意識のなかにあるものを使うんだけれども、一個何かウソをついちゃう。そういうほうが楽なんです。いつもと同じですけれど、僕は今回も「ひとつウソ」という作戦です。

――養老先生は、いわゆる「唯脳論」をお説きになっていらっしゃいますけれども、それによると、人のつくるものはみな脳の投射だ、と言っていらっしゃいますね。

養老　そうですね。

飯野　僕は能力としてはそういうことしかできないと思うんですよ。

――ということは、『Dの食卓2』のようなゲームは、飯野さんの脳がそのまま出ているということになるんでしょうか？

飯野　それは無理なんです。

養老　つくったものが逆にフィードバックしている。

飯野　本当にそうなんです。

養老　本人を変えちゃう。それはポジティブであることもあるし、ネガティブなこともある。

飯野　それを間違うと、もうやりたくなくなっちゃうけれど、『エネミー・ゼロ』のときはデカルト哲学でゲームをつくったので、非常に反省している。つくり終わったら反響が大変で。いい悪いで完全に意見が分かれて、僕もすごく疲れたし、苦労したし、もうデカルトゲームは一生つくらないと誓いましたね（笑）。今度のは、ユングはちょっと気も楽というか、いいほうに向かうだろうなと思っている。

それにしても、なぜみんな、自分について、世の中について、はてな？　と思わないんですかね。月を見上げて、何であの月はあるんだろう、と考えないのかなと思う。切り離してゲームクリエートをしている人がちょっと多い気がするんですね。『お子ちゃま言葉』になってつくるというか。

養老　そういう悪い意味のプロがものすごく多いんです。どんな業界でもね。そういうのを業界というんです。

飯野　そこをまたよいとする風潮がとくに日本は強いんですね。同じシューティングゲームとか同じアクションゲームを5本つくって、それで

飯野賢治＋養老孟司

もいいゲームはつくれるんですけれど、僕はちょっとね。それも半分いてもいいんだけれども、何じゃ、こりゃ、というのをつくる人が半分いてくれないと、文化としては非常につまらない。日本の文化が悪いところがあるとすれば、唯一そこだと。どんなにたたかれても、いつも言うんだけれども、新しいものさえあれば、必ず古いものもつくっていけるのに、新しいものをつくらないで、古いものを守り続けちゃうからダメなんです。

レベルの低い話でいえば、ゲームでも「なんとかかんとか4」とか『5』とか、同じようなアクションゲームが出ます。あれはいい、とかいわれるじゃないですか。僕は「なになに2」というんだったら、全然違うゲームでこいよ、という気がするわけですよ。ただの「1」の続きじゃん、これ、という感じがする。売れることは大事かもしれないけれども、売上げを半分落としても、未来が増えるから、新しいものをつくったほうがいいんじゃないか、といつも僕は思っちゃう。だから、「Dの食卓2」はまったく新しいゲームなんです。

SCENE5 FICTION

——飯野さんは、今日にもお子さんが生まれて父親になられるわけですが、お子さんができたことで、これからつくるゲームが変わってくる可能性はありますか？〔編注…対談は、偶然にも飯野家の長男誕生の2日前に行なわれた〕

飯野　『Dの食卓2』は、子供が生まれるまでに企画からシナリオから全部終わらせるようにしたんです。それで、過去のものとしてつくります。企画したり、脚本を書いたり、編集をしたり、本当に現場までやるのは、これがたぶん最後だと思います。

子供が生まれてからつくるのは、いまから始める『300万本RPG（仮）』です。それは、僕、作家性ゼロです。シナリオも企画も共同作業で。どっちかというとプロデューサーです。5年ぐらいして、次のテーマが生まれてこないと、ちょっと……。

『D2』は、飯野の頭にある知識とか哲学とか、飯野のレベルはここまではっきりしているんですよ。笑われてもいいやと思うぐらい。でも、僕は僕なりに15年間ぐらいは考えていたつもりなので、その全部がそこにあるんです。あと、アウトプットは[illegible]のは難しくて、できるのとできないのとあるんですけれども、それも全部含めての能力だと思っているので、今回、やりきったという気はするんです。

養老　じゃ、気持ちいいですね。

飯野　気持ちいいですね。そういう作品をつくっていると、途中で事故で死ぬんじゃないかとか（笑）、バランス理論みたいなものが働くので、あまりいい作品を残さないほうがいいな、怖いや、とか、きょう事故で死んだりすると、事件的には面白そうだから、きょうは気をつけようとか（笑）、思うんだよね。そういうことを意識しないと怖くて怖くて。心理学とか哲学とか遺伝のこととか、いまの世紀末とか、そういうのが僕のなかで本当にキューッと詰まってきているんですね。みんな中途半端なところだけ引っ張ってモノをつくっているとないので。

例えば『パラサイト・イヴ』とかのフィクションは、昔からあったフィクションだし、ミトコンドリアは、脳がないのにどうやって意識するの？ ぐらいで終わっちゃうんです。フィクションのつけ方としても、つまらないフィクションのつけ方だと思っちゃうんです。ウソのつき方が違うなというか、小さいというか。僕の好きなフィクションは、そういうフィクションじゃないんです。そこはフィクションにしちゃいけないんです。そこは変えないでほしい。設定上の真実は全部使ってほしいんですよ。で、もっとロマンティックなフィクション中心でね。「D2」はそういうところを一生懸命頑張ったつもりで、哲学と心理学上のフィクションでつくっていった。

例えば、神話もそうだと思うんです。あれはムチャクチャ優秀なフィクションというか、本当にみんなが共感できるフィクションで、それはみんなの無意識のなかにある事実だったりするわけで、そのアウトプットの仕方、具現化のうえでのストーリーにしただけで。僕はそれをインタラクティブにしてみたいんです。

養老　マイケル・クライトンとか、医学のフィクションをつくっている人がずいぶんいるけど、だいたいつまらない。一生懸命調べたけど、いまおっしゃったとおり、ディテールでウソをついているから、そこがひっかかるとつまらなくなっちゃう。

——面白い小説などでは、引き込まれて、自分がその主人公になりかわったような気持ちになって読んじゃうことがありますね。小説の場合とゲームとでは、脳は同じ部位を使っているんでしょうか。

養老　それは、いまはチェックする方法がある程度はできてきたんですけれど[illegible]と、その違いを比べる。

飯野　僕は、現実にけっこう返してあげているほうだから、ローラになっているのか、自分が入っているのかという、そんな感じはない。そのために主人公を外国人の女の子にしているんです。日本人の男からいちばん遠い人が、自分だという気にはならないです。それでわざわざローラという女性にしている。ほかの理由もあるんですけれど。

映画でも、主人公を女性にする監督と、男性にする監督があるけれども、それだけでやりたいことが明確にわかるんです。僕にもそれはあって、そういうことぐらいは、ちゃんとデザインしているつもりです。それはインタラクティブとあまり関係がなくても、そうしたい。

養老　それはそのとおりですよ。本人がやっているんじゃないんですよ。ところで小説で僕がいちばん好きなのは、ホラーなんです。

——スティーヴン・キングなんかを、よくお読みになっていらっしゃる……。

養老　自分で書いていて、トイレへ行けなくなったという（笑）。

飯野　本当にあるものとイコールだし、怖いですよね。取り出し方って、けっこう難しい。フィクションがうまいんですよ。ネタを聞かされると、そうなんだよと思うんだけれど、じゃ、いままで過去の作家でそれを出してきた人はいるかというと、いないんですよね。

養老　どの本にもそこが一か所、すごいところがありますよ。「シャイニング」のタイプライターのところとか、今度の『デスペレーション』だと、憑き物に憑かれた警官に何の理由もないのに逮捕されて、ミランダ原則をすごく早口でしゃべるんだけれど、その言葉の最後にアイ・キル・ユーというのがあるんですよ。あれ、イエスと言わなきゃいけないんだね（笑）。どうしても相手がイエスと言わなきゃいけないシチュエーションをつくっておいて、そのなかにそういうのを仕込んでいる。天才的だ。

飯野　すばらしい。心がちゃんとガラス張りになっている。自分がよくわかっているんですよ。

養老　どこか一か所、そういうところがあるんです。

飯野　その一か所のモチベーションがないとつくれない。僕もどの作品でも必ず一個入れているつもりなんですけれどね。

養老　だから、僕は暇があればゲームをやりたいんですよ。本も読むけれど、電車に乗ったら必ず本。推理小説かホラーを読んでいるし。[illegible]暇があれば『ディアブロ』やっていますからね。しょっちゅう終わって、また消してね。あれ、けっこう金勘定みたいなところがあるでしょう。あれがいくつで、これがいくつで、そんなことをいちいち確かめたりしてね（笑）。

SCENE6 FEAR

飯野　今度『D2』を出したあと、こういうふうになって、こういうことになって、こうなんだろうな、というのがまごころから見えるんですよ。それがなんかいやなんだよね。怖いし。

——楽しみ、みたいな部分はないんですか。

飯野　もうちょっと楽しめるといいんですけど、だいたい予想どおりというか。このぐらいの賛成・反対の割合で、その熱量はこのぐらいで、と、だいたい当たっちゃうんです。

——「へえ、こうきたか」みたいなことはないんですね。

飯野　滅多にない。しかも、売上げとか方向性の着地点を自分で決めなきゃいけないんで難しいんですよ。もうちょっとここをこうすれば、売上げは上がるのにな、とわかっているんだけれども、でも、こうしないと、こう伝わらないというか。そのポインティングが難しいですね。どうしてもこのへんというのを押さえ込むんだけれど、発売したら、ここをもっとこうすれば売れたのにと言われるし、こうしたらこっちからきられるし、それは難しいですね、毎回毎回。

『エネミー・ゼロ』は、生まれてから1000本以上ゲームをやったことがあるけれども、こんな最低な作品はやったことがないという人と、こんなすばらしい作品はいままでやったことがない人と、同じ数いると、けっこう気が狂うんですよね。本当に異常なんですよ。同じ日に手紙がきちゃったりすると、本当にわからなくなっちゃう。いまだからこうやって言えるんですけれど、そのときは本当にワーッという感じなんです。「僕はゲームがうまくて、この間、何かの大会で優勝したんだけれど、おまえのゲームは難しすぎる。バカ、死ね」という手紙がきて、かたや吉本ばななさんから、「私は生まれて初めてゲームをやったけれど、面白かったですね、最後までいきました」とか。じゃあ吉本ばななさんが解けるゲームって何なんだろう（笑）。あれえ、とわからなくなっちゃうんですね。

その時期を通りすぎれば、それが作品のいちばんつらいところですけれどね。作品を出して1〜2カ月は、悪口とかでけっこうダウンするんですよ。そのときは毎回毎回つらいですね。本当につらい。『リアルサウンド』もつらかった。逃げる側でゲームをしようと思っている人には最低の作品です。画面もなく、音だけだし、恋愛だし、すごく現実を考えさせられるし、テンポもとろいし、4時間かけて、コントローラーに触るのは全部で10回ぐらいしかないし、何なんだ、おまえ、これ、と言われたら、こういう作品なんです、としか言わないけれど、それにハマる人はメチャクチャハマる。

養老　ところで、飯野さんの口からは「怖い」という言葉がずいぶん出ますね。それで、スティーヴン・キングを思い出しちゃったんだけど、けっこう怖い世界に生きているんですね。

飯野　怖いですね。それで生きていこうと思っているんで、将棋の定跡の「穴熊」みたいに、詰めて詰めて王様は端っこにいるよりも、戦術としてもっていこうと思っているんですね。だから、なるべくほかのもので固めていきたいんです。それがないと自分が見えなくなっちゃう。他人の意識というか、他人が僕のことを思ってくれるから、初めて僕はそこに在ると思っているんですよ。これは、中学校のときのデカルトとまた逆のことだったりするんですけれども、最近はそう思っているんで、おかしくならない程度にはやろうという、そのバランスだけ気をつけているんです。でも、アメリカ人の女の子から悪口の手紙がくるとショックを受ける。さすがにそれは考えていなかったっていうか、わざわざエアメールで送られてくると、そこまでイヤだったのか、すまん、と思う。それで二日はダメだね。逃亡の世界に入るというか、一日映画を観ていたりする。

養老　僕らの世代からすると、そういうことはほとんどこたえないし、考えないんですけどね。人から悪い話とかされると、このバカと思ってればすむとかね。だから、聞くと非常にフレッシュです。

僕らから見ると、いまの人ってそうじゃないかなという感じがする。うちの子供たちもそうです。とにかく人を傷つけることをすごく嫌うし、距離をとろうとするし、だけど近づこうとするしね。すごく目立ちますよ。極端にいうと、僕らはそんなことはどうでもいい。どうせ悪く言われるときは言われるんだ。橋本首相は僕と同い年だけれど、あれ、何を言われても本当はきっとこたえていない。やめろ、と言われても、言うやつは言うよ、と思っている。

飯野　それ、あるかもしれないですね。

養老　すごく敏感でしょう。

飯野　僕は逆に上の世代を見ると、みんなからそう言われるから、いいじゃない、べつに、悪いと言うのは同じようにいつも言うじゃない、と。

養老　それはもうしょうがないんですよね。なんかそういう世界がつくられてしまった。いちばん僕らが感覚的に理解できない世界ですね。ずっとお話を伺って、そこがやっぱり拡大されて聞こえてきます。怖いということにつながっているわけでしょう。そんなもんでしょう、人の関係ってね。だけど不思議だなあ。絶対的基準がないからしょうがない。人間関係に比重がいっているんですね。人間関係ってフラフラするから、いつもトランポリンのイメージになっちゃうんですね。しょっちゅう地面が揺れている。しかも、その揺れ自体、自分が落っこちたことで揺れるんですから、そういう世界にはまっちゃうと、どうしようもないですよ。

飯野　僕は常にそういうのが必要なわけです。例えば、ビートルズを目の前に置いてものを考えているわけなんですよ。そうすると、彼らは世界中でヒットしたし、だいたいきらわれていないと思うんです。なのに、ちゃんと影響も与えているし、かつ、すばらしい作品を残していて、売上げもよくて、すごいなあとか思うんだよね。それは何とかできないだろうかと思うわけです。だから、いい悪い半々で、いいほうもいるからいいじゃないですか、と言われると、いや、いいのが100%で、さらに与えてみたいんだと。

養老　非常に健康じゃないですか。

——新しいものは、毀誉褒貶が相半ばするというのは、わりとあることですね。

養老　そりゃそうですよ。

飯野　使い方がわからないですからね。ゲームの場合は使い方が決まっているんですよね。だから、カラオケで歌う曲なんだと人々は意識してglobeの新曲を買うわけですよね。カラオケで歌ってくれなんて書いてないんだけれども、そういうお約束があるじゃないですか。ゲームもそういうお約束を、15年間でつけすぎちゃったんだよね。みんな、プレイヤーの意見とかユーザーの意見を聞いて、そのマーケティング上でいちばんいいやつを出しましたと。やっていると絶対気持ちいいんだぞ、とりあえず5分間ぐらいハッピーになるぞ、とか、ドラッグやたばこみたいな役目を持っちゃっている。

でも、それだとその文化は死んじゃうんですよ。カラオケしか使い道がなかったら、あるところで終わっちゃうんですよ。だから、新しい『マリオ』が出ても、すばらしいと思うんだけれど、作品の役割は変わっていないんだよね。もうちょっと違うこともやってよ、というか、カラオケのための音楽をつくるみたいに、決まった何かのためのゲームをつくってもしょうがないなと思っちゃう。そういう側の人間が、最近ついに皆無になってきて。最後のひとりになるのはきついんだよね。3〜4人いてほしいんですけれどね。

ゲームの場合は流通上値段が高いのと、僕は、パッケージメディアをカップラーメンメディアと読んでいますけども、買う前に食べられない。そういう障害は確かにあるので、僕っていう記号がちょっと出てたり、ワープという記号を押しているつもりなんですけれどね。作風に合わないものは出さない。その記号さえ合えば、買おうとわかると思うので。

成功例も見せているんですけれどね。ずいぶん困った作品をつくるやつが、そろそろひとりぐらい来てほしいんですけれどね。ジョン・ケージがピアノを弾かない曲をつくったりするわけじゃないですか。それに比べたら……（笑）。

養老　ずっとまともだよ（笑）。

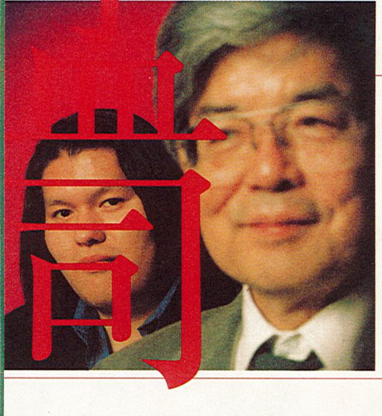
飯野　そういうカウンターカルチャーではつくっていないから。ちょっと出てきてほしいんだよね。そうすると楽になるというか、そっち側でチームを組めるのに。

養老　まともな話をあまり聞いたことがないから、久しぶりですよ。極めてまともな話を聞いている気がするけれど。

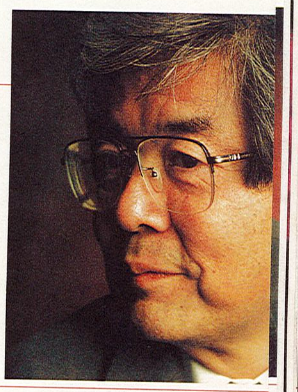
SCENE7 VIRTUAL REALITY

——コンピュータゲームをプレイすることで、いままでなかった新種の刺激が脳に与えられ、その刺激によって、脳は長い年月の間に変容していったりするものなのでしょうか。

養老　みんな、そんな漠然とした疑いを持っているみたいですけれど、僕は何とも思っていない。だって、これだけ好まれるものって、明らかに、我々が現実と考えているものと非常に共通性を強く持っているんです。都会に住んでいることとゲームをやるのと同じだよって、僕はいつも言うんだけれど。テレビのなかのバーチャルリアルというけれど、都







会の生活をするほうがバーチャルリアルじゃないですか。

飯野　バーチャルリアルで、パンを買って食べているようなもんでしょう。これは何なんだとか。

養老　だいたいつくるところも見たことがない。基本的にだれもコメなんか育てていないんですから。

飯野　本当にそうですね。ウソみたいな話だけど、小学校で魚を描かせたら、パックの切り身の絵を描いたというのを見たことがある。そういうことが本当にある。それくらいバーチャルリアルなんです。

養老　ハードでビルをつくるより、ゲームをつくってもらって、みんなが遊んでいるほうがずっといいよ、と言うんです。だいたい公害問題が起こらない。食糧難になっても、ビルを建てちゃったら、カボチャもつくれない（笑）。ゲームをやってくれているほうがよっぽどいいですよ。

飯野　自然の生命、生物的な変化を起こすもの以外は全部バーチャルリアルですもんね、何もかも。目の前に川があって、魚をつかまえて食うとか、自分で育てるとか、そういうこと以外、何をやっても、たとえば、言語を伝えることもバーチャルリアルになっちゃう。ゲームは、逆にいうと、もっともっと普遍的な気がするというか、すごく近い気がします。

養老　本当にそういうわけのわからない疑問て、いつも感じますね。そういうのがあるんだなってことは。それは何だろうな。やっぱり一種の特定な反応なんですよね。僕は人体の展示をやっているからよくわかるんだけれど、あんな人間の死体なんか見せて、何か悪いことがあるんじゃないかって必ず思うよね。具体的に何が悪いんだよって聞いていくと、全然わからないです。しょうがないから人間の尊厳なんて言って、そうすると、またこっちも疑いたくなって、人間の尊厳て表現で、何言ってんだろうと。結局は政治的な理由で、そういうのは好きじゃない。まったくニュートラルというのは難しいんですよ。

飯野　オープンにするのは、どこまで出していこうかって、僕もけっこういつも考えるんです。たとえば、うちのかみさんが死体写真集を見たらどうか。性の教育って、子供にどういうタイミングでどうすべきなのか。全部が全部見せられるならば、それはいいことなのか。そういうことは難しいですよね。

養老　難しい。もうそれは表現の根本でしょう。

飯野　うまくバランスをとっていかないと、本当に難しいですね。とくにフリークスとか死体とか、一緒にしちゃいけませんけれど、性行為とか、バイオレンスとか、その辺が難しいですね。

養老　だから、僕はポルノを例にとるんです。なぜポルノを禁止しなければいけなくて、そして、何がポルノか。表現の問題はけっこう難しい。ここまでいろいろなメディアがきていれば、その問題から本当は逃げちゃいけない。だけど、まともに考える人は非常に少ないんですね。まあ、考えても一文にもならないと思っているんだろうけれどね。

飯野　この前からちょっとゲームの規制の問題がうるさくなっていて、僕は闘おうと思うんですけれども、闘うのに格好の素材がある。これを許せるか、みたいな作品をいまからつくるんですけれども、先につくって、どうなんだ、と言うしか方法はないので、文章上じゃなくて、僕が出してみて、反応をちゃんと見てみようと思うんです。それが『Dの食卓2』です。

SCENE8 ROMANTICISM

飯野　先生は、宇宙には興味はいかないんですか。

養老　僕はいかない。足元を見る性質なんですよ。歩くときも下を見て歩いている。ダ・ヴィンチが空を飛びたいと思ったでしょう。僕は、何で飛びたいなんて思うんだろうと、いつも思う。

飯野　僕は、足元としての宇宙なんですけれどね。宇宙の起こりの意識とか意思ということは、ちょっと考えてみたいんです。

養老　それはそうでしょうね。

飯野　それが不思議で。何から始まって、どうなったんだろう、ということだけはちょっと……。けっこうそっち側の人はいないんですよ。生物側は本も多いし、読めるんですけれど、宇宙ロマンティック側、哲学側はあまりいないんですね。宇宙の仕組みとか起こりという本を100冊買ってきても、当たり前の教科書というか、同じなので、そこに仮説を立てる人は現れないんですよ。

養老　だけど、宇宙も僕が学生の頃に比べるとすごく変わってきた。すごくいろいろなことがわかってきたでしょう。

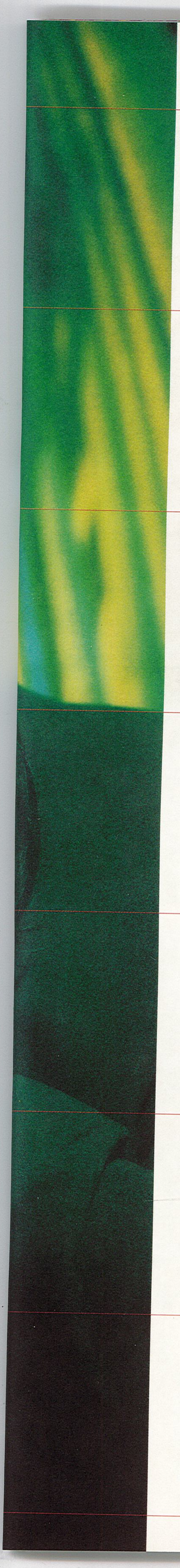
飯野　目に見えるぐらい、アッという発見とか、驚きとかは、ここ何年かのうちに起こるんですかね。

養老　科学にはそれはもうないんじゃないか、というテーマで書かれたのが、かなり売れた『科学の終焉』という本ですね。科学は、今後革命的な発見をするかというテーマで、有名な科学者に聞いてまわったものです。

飯野　宇宙の星の並びを俯瞰でずっと引いてみたら、DNAと一緒だったとか、だれにでもわかるぐらいのロマンティックさが一個ぐらいないと、つまらない気がしますね。

養老　それはよくわかる。今日話を聞いてきて、「怖い」の次に非常に印象に残ったのはそれですね。そういう風に夢をいつも追っているんだな、とよくわかりますよ。

飯野　目の前のものを疑うことから想像力は始まると思うんですよ。耳にドッジボールのボールがぶつかって、3時間、耳が聴こえなくなったり、目に変な液体が入って、2時間でも目が見えなくなったとか、そういう何かがあれば気がつくと思うんです。なのに、なぜそんな想像力が起こらないのか、すごく残念で。ゲームはそれがいちばん表現しやすいメディアだと思っているんですよね。モーツァルトも宮沢賢治も、もし生きていたらみんな喜ぶだろうと思うんですけれども、せっかくゲームというメディアがあるのに、そういう方向にみんな使わないからすごく残念です。僕はやるけれども。





D2, what do you want? D2への期待

『Dの食卓』『エネミー・ゼロ』『リアルサウンド〜風のリグレット〜』と続いてきたワープの作品や、「エネミー・ゼロ展」などのイベント、さらに飯野賢治自身の言動は、一般のゲームファンだけでなく、様々な世界のプロフェッショナル達にも影響を与えてきた。そんな人々は、『Dの食卓2』に、さらにはワープの、飯野賢治のこれからに、どんな期待を抱いているだろうか。何人かのプロフェッショナル達から、期待の言葉を聞くことができた。

秋元康

作詞家。高校時代から放送作家としてスタート、『川の流れのように』『愛が生まれた日』などの作詞、猿岩石などのアーティストプロデュースも。著者に『どちらを選べば幸せか』（青春出版）ほか多数。

『Dの食卓』をやったときは、カルチャーショックを受けましたね。映画やドラマを作っている身としては、ゲームがこれほど進化しているとは思わなかった。

僕は、ヒットするものには必ず「あの」という言葉がつくと思うんですよ。アーティストとしての飯野さんの作品は、『Dの食卓』にしても、音をうまくアイデアとして企画化した『エネミー・ゼロ』にしても、すべて「あの」がつくものになっている、と思います。

『Dの食卓2』については、僕はいちファンとして楽しみにしている。自分がクリエイターであることなどは抜きにして、純粋に楽しみにできることって、なかなかないですから。

飯野さんは、時代が生んだ天才、神に指さされている人だと思います。でも、それをプレッシャーに感じずに、がんばってほしいですね。

浅野忠信

俳優。個性的な雰囲気で、映画界で今もっとも注目される役者のひとり。代表作に、映画「Picnic」「ACRI」「FOCUS」など。

僕はゲームはやった事がないんですけど、イイノさんはとてもイイモノをつくっていると思います。またこれから作風が変わったらビックリします。

BOSE（ボーズ）

日本を代表するラップグループ、スチャダラパーのメインMC。テレビ「ポンキッキーズ」にもレギュラー出演中。代表作に、シングル「今夜はブギーバック」「大人になっても」など。最新シングル「アーバン文法」が発売中。

――プレイしたことがあるワープのタイトルは？

『Dの食卓』……2時間以内というのがかなり衝撃でした。途中つまってピエール瀧に何度も電話した。『リアルサウンド』……夜中にヘッドフォンでこっそり身をよじらせた記憶があります。

――『Dの食卓2』に期待することは。

また「えーっ」とうれしい悲鳴を上げるような何かがある事を期待してます。

――飯野さんにメッセージを。

会社をつぶさないように。

入交昭一郎

98年2月、セガ・エンタープライゼス代表取締役社長に就任。次代のセガ、ドリームキャストの最大のキーパーソン。

開発中のD2を見せてもらい、セガのメンバーは大変興奮しています。ストーリー、グラフィック、サウンド共にすばらしいものになりそうな予感がします。このタイトルがドリームキャスト発売のリーディングタイトルの1つになりそうな予感があり、セガとしても全力でバックアップをして行きます。必ずやミリオンセラーになると期待しています。

広井王子

ゲームの企画・プロデュース、漫画原作、小説と幅広く活躍中。代表作に、『天外魔境』シリーズ、『サクラ大戦』シリーズほか。「夢のつづき」ベトナム・ニッポンでは写真家としてもデビュー。『サクラ大戦』ミュージカル化にあたり、原作・演出を担当、全24公演を成功させた。

「飯野さんへの手紙」

飯野さんと会ったのはいつの日のことでしょう。

遠い昔のような気もするし、ついこのあいだのような気もします。

飯野さんは、いつも変わらぬ大きな体でノッシノッシとやってきて、大きな声で「夢」を語ります。

それも、かなり壮大な夢です。まるでフランス料理のフルコースのような「夢」。いつもごちそうさま。

そして、映画への夢も大きく広げてください。『Dの食卓』シリーズは、その第一歩なのだと思っています。

大川功

CSK会長・社長、セガ・エンタープライゼス会長。他にベルシステム24会長なども兼任する、日本のデジタル・情報産業の重鎮。

5月5日は飯野君の誕生日にもかかわらずセガの用事の為にわざわざカリフォルニアのナパの別荘まで来てもらい有難う。

今やワープ、飯野君とドリームキャストの最初のタイトルD2はセガにとってなくてはならないものです。

D2がドリームキャスト発売タイトルとしてミリオンセラーになる事を期待します。

松本零士

マンガ家。『銀河鉄道999』『宇宙戦艦ヤマト』『宇宙海賊キャプテンハーロック』などのマンガ・アニメを手がける。今年、『銀河鉄道999』が17年ぶりに映画化。新作に、『火聖旅団ダナサイト999・9』『超時空戦艦まほろば』ほか。

飯野さんのゲームは、一見して構成力や強いストーリー性を持っているな、と思いましたね。その中で、言ってみれば「未来指向の形」を持っている。

今まで、マンガにせよアニメーションにせよ、私が「これだ！」と思った人は必ず大物になる。私の人を見る鑑識眼は、なにしろ一回も外れたことがないんです。そうして見ると、飯野さんの作品には、一見して何かを感じさせるものがある。それはいわばひらめき、エネルギーのようなもの。彼は今でもプロだけれど、もっともっと活躍が期待できる、未来が楽しみな人ですね。

電子メディアというのは、まだ始まったばかりの媒体です。新しいメディアに創世記から関われるというのは、とても幸せなことだと思います。何しろ、このメディアは我々の時代には使えなかったわけですから。私は、マンガに戦後の創世記から関わってきた。次の世代の飯野さんは、今度はゲームという新しいメディアを作っていくんです。

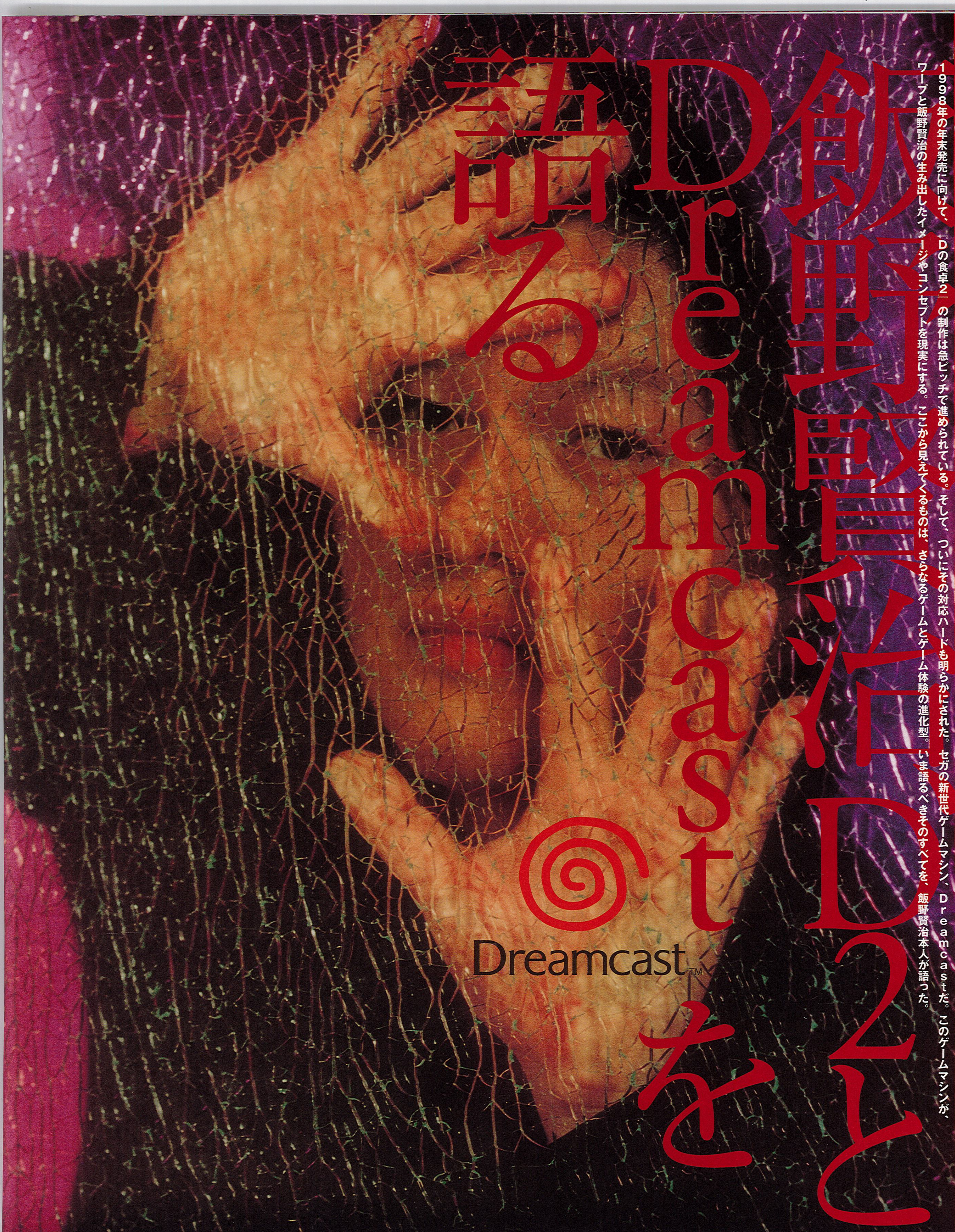
でも、それだけに先は長いよ。若いうちは、暴走もするだろうし、たくさん苦労もあるでしょう。でもメゲずに頑張れ！　若いんだから、何でも好きなようにやればいいんですよ。これは若い人みんなに言いたいけれど、とにかく頑張って欲しい。続けていけば、さらに円熟、習熟した深みがでるだろうからね。

D2DC

飯野賢治ロングインタビュー

飯野賢治D2とDreamcastを語る

1998年の年末発売に向けて、『Dの食卓2』の制作は急ピッチで進められている。そして、ついにその対応ハードも明らかにされた。セガの新世代ゲームマシン、Dreamcastだ。このゲームマシンが、ワープと飯野賢治の生み出したイメージやコンセプトを現実にする。ここから見えてくるものは、さらなるゲームとゲーム体験の進化型。いま語るべきそのすべてを、飯野賢治本人が語った。



まず、過去を振り返って、『Dの食卓』(注1)から『D2』に至るまでのプロセスを教えてください。

最初は、単純にM2(注2)でゲームが作りたかったんだよね。M2って、わりと秘密が多いハードだったから、ソフトを製作するのに申し込みしなくてはいけなかった。そこで、『Dの食卓』の2だったらやらしてくれるかもしれないなと思って開発を始めた。それがすべてのスタートでした。ところがM2がなくなってしまった。それでどうしようかと思ったんだけど……。やっぱり、『Dの食卓』の2を作ってみたくなった。前とは違う気持ちで。僕らは『D』でデビューして、『エネミー・ゼロ』(注3)で我が道を突き詰めて賛辞と反発と両方貰った。そして、次の『リアルサウンド～風のリグレット～』(注4)はいい作品だったけど、カミさんからも「あんたらしくない、ナヨナヨしている」なんて言われてね。もう一回『D』でデビューしてみたくなったんです。もともとワープって、僕らが次のステップを作りたい、僕らがいいと思うモノを作りたい、そういう目的で始めたわけですよ。今では本当に信じられないことだけど、ワープの設立当時、1993年は、オリジナルゲームなんて、ほとんどなかった。売り上げチャートの上位は全部キャラクターゲームや続編や移植モノ。要するに、キャラゲーばっかりだったんですよ。そんな中で僕らはゲームを作ってて、自分の中で本当に欲しいヤツ、見たいヤツがやりたいよな、って気がしていたんです。例えば、音楽でもムーンライダースが「♪Everything is nothing」(注5)とか歌っていた。僕はこれはいいなとか思う、そういう感覚でゲームが何で出せないんだろうと思っていた。章チャン(立石章三郎)とか林田とか僕が、いいと思ったモノを素直に作りたかった。その中で『Dの食卓』という作品は、僕らが本当にいいなと思ったモノをただ形にしただけだったんです。当時と同じように、僕は今また、思うことがいっぱいあるんです。人間の内面、宇宙、地球や神様、進化、何で僕たちはここにいるんだろう、とか。でも、そういうことを追及したゲームってないんだよね。それを、ゲームでもやらなきゃいけないんじゃないか、とどうしても思うんですよ。『エネミー・ゼロ』は表面的な部分でそれを追求したんだけど、本当にそれをストーリーと設定で描いてみたい。だから、この『D2』は今僕らが伝えたいことか見せたいもの、僕らが今やるべきものを伝える、ワープにとっては、第2回目のデビュー作品なんです。

ゲームって、ある種の達成感、壮快感……お約束通りの刺激を与えてあげることによって、マーケットを確保してきた。結局、そういうもの以外のアーティスティックな何かを伝えることは、ゲームというメディアにおいては、凄く難しいものとされている。でも、ワープはそれをやろうとしていると。

そうですね。なんかそういうゲームとは、ちょっと違うのをやりたいんだよね。例えば、夜に、部屋で何も音を立てずにズーッと静かにしてると、聴覚が異様に良くなってくることがあるじゃないですか。そうして、じっとしたまま1時間くらい経つと、そのとき初めて聞こえてくる音があるんです。また、夜、寝るときに、頭の中に白い穴を思い浮かべて、そこに入っていこうと3時間くらい思い描いていると、フッと体が浮いたりする体験があったりするわけです。そういう感覚って何なんだろうか、いつも夢に出てくる映像って何なんだろうか。やっぱり、どこかにみんなが共通して持っている意識やビジョンがあるんだよね。そこにはきっと何か隠せない真実があるわけじゃないですか。どの生物も同じDNAを持っていることもその証明だと思えるし。それを追求しないで、何を表現すればいいのか、僕には分からない。それ以外のテーマは見つからないし、やっても面白いと思わないんですよね。それをゲームで、僕なりの提案をしたい。そうして今までそういうことに興味がなかった人に対して、考えてもらいたいと思うんですよ。特に『D』『エネミー』『リグレット』と作っちゃった僕らワープには、そういう方向しか道が残ってなくて。「バカ売れ」が目標の『300万本RPG(仮)』(注6)の前に、やっぱりやっておきたいんだよね。

そういうテーマを人に提供するとき、その見せ方、体験のさせ方のテクニックとか技術が凄く問われてくる。ゲームクリエイターとしては、今回『D2』においてどうやって送り届けたいと思っていますか。

まずは、プレイヤーには、ローラが何かに気がついたり、何かを思い出したり、何かを感じることを共通の体験として感じてもらいたい。シューティングを今回入れたのは、そういうインタラクティブを入れることによって、ストーリーを実体験できて膨らませて欲しかったから。もちろんゲーム進行の面白さという意味もあるんだけど。他にもパラメータは、成長ということの表現

(注1)Dの食卓
95年4月1日、パナソニックのマルチメディア機3DOで発表されたインタラクティブ・ムービー。この作品により、飯野賢治はマルチメディアグランプリ'95の通産大臣賞を受賞した。今やワープの顔ともなったバーチャルアクトレス、ローラのデビュー作。

(注2)M2
パナソニック3DOの後継機。高速画像処理技術を導入すると言われたハードだったが、97年5月、突如発売中止が発表された。ちなみに『D2』はM2にとって発売が公表されていた唯一のタイトルだった。

(注3)エネミー・ゼロ
96年12月13日、セガサターンにて発表。宇宙船という密室で繰り広げられる、見えない敵(エネミー)との戦いを描いたインタラクティブ・ムービー第二弾。音を使ったアクションが評判を呼んだ。ローラの出演二作目。

(注4)リアルサウンド～風のリグレット～
97年7月18日、セガサターンにて発表。画面を一切使わない、音だけのアドベンチャーゲーム。音楽・鈴木慶一。脚本・坂元裕二。主演・菅野美穂、柏原崇、篠原涼子。



なんですよね。経験値でレベルアップというのは、たやすいんだけど、経験値って果たして何だろうか、ということを、今ちょっと考えている。何かの力が僕らの中に眠っていて、それが目覚めることがあるんじゃないか、という気がするんですね。そういうことを、経験値とかのパラメータで表してみたいわけですよ。でも、本当に伝えたいテーマってのはその裏側にある。何となく全体から雰囲気として感じながら進めてもらって、途中で「何だか触れていいんだか悪いんだか判らないゲームをやっちゃってるな」という感覚を持ってもらえれば、ゲームの最後にパッと突然哲学を感じてもらえるはずです。

『Dの食卓』の頃と比べて、ハードも変わり、ワープも変わった。作品の作り方も大きく変化があったと思いますが。

表現したいものが大きくなったら、変わってしまうのはしようがないと思う。ただ、あくまで大事なのは作詞作曲だから。最悪、ギター一本でやっても『ボヘミアン・ラプソディ』(注7)みたいな曲を作ることはできるわけです。でも、『ボヘミアン・ラプソディ』という曲は、ああいう大げさな編曲じゃないと伝わらないわけですよ。ああいう壮大な雰囲気とか荘厳な感じでないと伝わらないことは、確かにあると思うんです。例えば「偉大さ」。例えば、山があって、雪がバーンと広がってて、ローラがパッと立ってる映像。それでなくては伝えられない感覚というのがある。前作のようなお城の部屋のテーブルと椅子だけでは、伝わらない感覚が、そこには確かにあるわけですよ。僕は昔から、ゲームで冒険をしてみたかったんですよね。冒険というのは、目的地に自分の力で向かっていく行為が冒険なわけですよ。一面、雪の世界の中で「俺、どこに行こうかな」と思う不安な感じ、それが本当の冒険のような気がする。僕らが初めて『ドラクエ』(注8)とか『ウルティマ』(注9)『ウィザードリィ』(注10)をやったころって冒険していて怖かったじゃないですか。でも、今の2DのRPGは、怖くない。すっかり2Dの記号論の冒険に慣れてしまって、なんか面倒臭くなってしまっていると感じるんです。例えば、あの『ドラクエ』の世界をグーっと3Dにして、山をそびえ立たせ、木をニョキニョキと生やして、水をザーザーと流す。それを3Dの視点で主人公の背中から見たとき、木の向こうに行くのにも冒険心が芽生えるんじゃないか。もしかしたら木の陰に虎がいるかもしれない、みたいな不安感。それを今、実際に作ってみようと思っているんです。

それを実現するためには、セガの新ハード、ドリームキャストは必要だったのですか。

うん。それでしかできなかった。M2がなくなって、どうしようか『Dの食卓2』やめようか、ってときに、ちょうど新ハードの話があった。今から考えると、M2版『Dの食卓2』ってのは、本当にタダの『Dの食卓』の続編にすぎなかったよね。『スペースインベーダー・パート2』(注11)とかと変わらない。そのまま作ってたら、きっと面白くなかったな。お城の中で剣振り回して、骸骨とかモンスターを退治して……とか、それだけだった。キャッチーかもしれないけど。でも、今はそういうレベル以上のものが作れるようになったんだから。それを、どうしても表現したい。

ドリームキャストはクリエイターにとってどこが優れていると感じるのでしょう。

簡単に言うと、風景・世界をきっちり3Dで描こうと思うと、最低で一万ポリゴン(注12)要るんですよ。そしてキャラクターを、リアルに描くには2000ポリゴン要る。敵キャラクターは、ちょっと省略しても1000ポリゴン。もし敵が3体出てプレイヤーキャラクターがいると、3000プラス2000で5000ポリゴン。他にも、雪が降ったり、息を吐いたり弾を撃ったり、血しぶきが飛んだりといった情景描写で5000ポリゴン使う。3Dの描写に、大体全部で二万ポリゴンくらいはどうしても必要なわけです、最低で。できれば三万ポリゴンくらい欲しい。それを30分の1秒で動かすと、秒間で二万ポリゴンだったら1秒につき60万、秒間三万ポリゴンだったら1秒につき90万が必要なわけです。しかも僕らは、そのポリゴンにライトをいっぱい当てたり、いろんなエフェクトをかける。そんなポリゴン数が表示できるのは、もう、新ハードしかないんだよね。今の他の現行機種では、20万ポリゴン表示できたら良い方だし。いろんなエフェクト入れてね。バンプマップ(注13)とかアルファブレンド(注14)とかバイリニア(注15)とかエンバイロメントマップ(注16)とかスペキュラー(注17)とかね。もう考えられないでしょ。

3Dの画像表現力が非常に上昇したと。

もちろん、それだけじゃないんだけど。でも、3Dの表現力が上がったことが一番大きい。やっぱり3Dで全部表せるようになって、初めてできることっていっぱいあるわけですよ。1677万色のフルカラーを使ってね。伝えたいことが表現できないから、今までのゲームは壮快感とか、欲求の発散みたいなものばかり求めていたんだと思う。そこでもしメッセージが入るんであれば、伝えられるものってのがあるはずなんだよね。例えば、少ないポリゴンなりにも3Dでものが動かせるようになったから、『アクアノートの休日』(注18)みたいなものが生まれたわけじゃないですか。あれを2Dでやったって、何にも伝わらないよね。3Dでやるから、リアルな体験という感じになる。2Dと3Dって一次元違うだけだけど、「記号」から「実体験」ってユーザーへの伝わり方がえらく違うんですよ。『スーパーマリオブラザーズ』(注19)ってのは、やっぱり実体験ではない。疑似の3Dとはいえ『スペースハリアー』(注20)や『ポールポジション』(注21)は実体験がある。それは、3Dを使ってるからなんだよね。だけど、本当の3Dっていうのはもっと違う。例えば『ポールポジション』は、車は後ろを向けないんです。Uターンができるレースゲーム、後ろを向けるレースゲームはなかなかない。フェンスを飛び越して向こうに行けるレースゲームなんてのは全くない。例えばサンフランシスコの海沿いを走るレースゲームがあっても、ビーチに降りていけないんだよね。僕なんかは、ビーチに突然降りていったら面白いんじゃないかな、とか思うわけ。例えば「もうレースはいいや、ビーチ降りてって夕日見ちゃおうぜ」とかさ。ドライブ・インに入ったり、ドライブスルーでハンバーガー買ったり、降りて突然飲み屋行ったり、他の車のガラス割ったり、ビュ・イックかっぱらってどっか行ったりとか。そういうゲームが初めて作れるわけです。そういうことを思うと、嬉しいんだよね。とにかく、今まではそれができなかったんだ。でも、僕は昔からやりたかった。それが実現できるのが、とにかく嬉しい。今から、僕が表現したいことがいっぱいできる、って感じがする。それが、一番大きいんです。あとは、映像的にもムービーが素晴らしいので、ほとんどビデオを見ているような感じで映像を見られる。今までだとアニメは色が飛びやすいから、難しかった。それが、ゲームから出てるなんて誰も思わないような映像を見ることができる。実写なんてのは、もっとすごいです。ゲーム中の映像とムービーの映像があまり変わらなくなるし、それを分けるのがバカバカしくなるんじゃないかな。そういうのが、僕は一番面白い。あとは通信機能があるしね。僕は通信インフラが家庭に入ってくるってのがすごく嬉しい。

通信機能はリアルタイムで、例えば『ディアブロ』(注22)のような、同時通信多人数プレイができるのですか。

できる。今、普通のモデムって28.8kbpsじゃない。でもこのモデムはV34の33.6kbpsだから。普通のパソコンでやってる人よりも早い。メインメモリだって16メガあるわけだから。全機能分を足したら、さらに多くなるわけですから、かなりのことができるんです。

何を目指すハードなのかということは、ゲームの作り手にとってすごく重要だと思いますが。このマシンの設計思想は。

このハードのイメージは「個人のハードであると同時に、みんなのハード」ということ。「プレイ&コミュニケーション」ということです。とにかく、つながってるわけですよ。ワイアード、コネクテッド、ジョイントみたいな感じです。つながってる意識がある。簡単に言えば、ネットワークでつながってるわけですよね。あと、ハードウエアとして3世代を目指していて、おじいちゃんもお父さんも子供もやる。そういう雰囲気がある。60歳、35歳、11歳の三人が遊ぶハード、みたいなね。そういうハードウェア思想になってるわけです。今、セガがわりと持っているカッティングエッジなイメージとは、違ってきてるんだよね。本当に、幅広く愛されそうなデザインだし、ネーミングだし、ロゴだし。コントローラーのデザインなんかもそうだし。受け皿として何でもできるハードという

(注5) ムーンライダース
鈴木慶一をリーダーとする日本を代表するニューウェイブ・ロックグループ。「Everything is nothing」このフレーズはアルバム『ドント・トラスト・オーバー・サーティ』に収録されている『9月の海はクラゲの海』より。

(注6) 300万本RPG(仮)
99年夏にワープが発売を予定しているRPG。ワープがその持っている力すべてをつぎ込んで、完全にエンターテイメントしきるという作品。まだ発表するハードは未定だが、すでに企画はスタートしている。

(注7) ボヘミアン・ラプソディ
英国のロックグループ、QUEENによる最大のヒット曲。4枚目のアルバム「オペラ座の夜」に収録。一切シンセサイザーを使っていない、オーバーダビングのみのロックオペラ風の楽曲は印象的。

(注8) ドラクエ
『ドラゴンクエスト』シリーズ。日本の家庭用ゲーム機におけるRPGの祖とも呼ばれる名シリーズ。ファミリーコンピュータで86年に登場。以後、6作を発表し、いずれも大ヒットを修めている。7作目はプレイステーションで発表の予定。ゲームデザイナーは堀井雄二。キャラクターデザインは鳥山明。エニックスより発売。

(注9) ウルティマ
『ウルティマ』シリーズ。81年にパソコンゲームとして発表。俯瞰視点によるRPGの元祖とも言うべき作品。現在はインターネットによる通信型RPG『ウルティマ・オンライン』が人気を呼んでいる。ゲームデザイナーはロード・ブリティッシュ(リチャード・ギャリオット)。オリジン・システムズより発売。

(注10) ウィザードリィ
『ウィザードリィ』シリーズ。81年にパソコンゲームとして発表。テーブルトークRPG『ダンジョンズ&ドラゴンズ』をベースとした、3Dの迷宮を探索するRPGの元祖。現在もなお新作が発表され続けている。ゲームデザインはロバート・ウッドヘッド。サーテック社より発売。

(注11) スペースインベーダー・パート2
日本のTVゲームの出発点ともなったシューティングゲーム『スペースインベーダー』の続編。基本の構成、外見はほとんど前作と変わらないが、UFOからインベーダーが補充されるなどの新要素が入っていた。タイトーより発売。

(注12) ポリゴン
立体物を計算でリアルタイムで動かす技術。ポリゴンとは多角形の意味である。日本で最初のポリゴンゲームはナムコの『ウイニングラン』。

(注13) バンプマップ
Bump Mapping。3Dで凹凸を生成する機能。

(注14) アルファブレンド
Alpha-Blending。ポリゴンを半透明にする効果。

(注15) バイリニア
Bi-Linear Filtering。ポリゴン上のテクスチャ(色や質感などの表面材質)拡大時の、絵のクオリティをアップする機能。

(注16) エンバイロメントマップ
Environment Mapping。環境マッピング。周囲の環境が映ったテクスチャを表現する機能。

飯野賢治、D2とDreamcastを語る

ところが、僕はいいと思ってる。僕は、今の疑似3Dのゲームを見てると、本当に行き詰まってるという感じがする。「これ、本当は背景も動かしたいんだろうな」とかね。「本当は後ろの世界も見せたいんだろうな」「本当は描き割りじゃない方がいいんだろうな」とかって思えるゲームが、どうしても多いんだよね。あと、今、CD-ROMは二枚組みとか三枚組みばかりになってきてるけど、もうみんなCD-ROMじゃ不満なんじゃないかと思うわけ。今度のセガの新ハードは実はもっとすごいもので、 1ギガ以上入る。例えば普通のCD-ROMなら三枚分くらい入る。最高12倍速で、圧縮展開量がえらく違うから、メディア上のいろいろなものがほとんどリアルタイムで処理できるんだよね。あと今回はサウンドがすごい。32bitのCPUでPCM64チャンネル動かすんだよ。しかもCPUも、とにかく早い。

ハードの進化は、クリエイターにとって気持ちいいことですか？

両方あると思いますよ。変わらない状態だから、進化し続けるものもあると思う。例えば映画館だと、チケット買ってパンフレット買って、椅子に座って二時間動かないで観る、っていうシステムだからできる表現がある。映画はビデオと違って絶対最後まで見るから、テロップが終わったあとに何かをやるとか。途中でわざとつまらないシーンを入れて、いったんテンションを下げてから一気に盛り上げるとか。そういった手法は状況が変わらないからこそ、進化していると思う。でも僕は、ゲームというメディアは環境ごと進化するものじゃないかという気がする。入力装置とか、そういうものも含めて進化するものだと思うんですよ。やっぱりアナログスティックがあるとないとでは違うわけだし。今、スーパーファミコンだったら、僕はもうゲームを作ってないと思う。ユーザーとしてもゲームをやってないと思う。ユーザーにとっても、例えば飯田君が作った『太陽のしっぽ』(注23)とか、小島さんが今度作る『メタルギア・ソリッド』(注24)とか、それこそ『ファイナルファンタジー』(注25)でもいい、ああいう感動が必要だと思うんですよ。でも、32ビットまでの機械というのは、「紀元前」だったと思うんだよね。ここからが「紀元」という気がするわけです。ある方向のゲームは全部3Dで表現できなかったらダメなんじゃないの、という気がする。今のは3Dゲームと言っても、背景は止め絵だもんね。その背景もすべて3Dで表示できて初めて面白いんだと思う。

ハードの仕様によって、逆にそこから膨らんできたイメージやアイデアはありますか。

ある。僕らは『Dの食卓2』の製作過程において、まず疑似でゲームを作ってみたんですよ。3Dで雪山を作って、ローラを動かして弾を撃ってみた。そのとき初めての快感があったのね。それは、もしかしたらニンテンドウ64で宮本茂さんが初めてマリオを動かして「オッ」と思ったときとか、プレイステーションで飯田和敏が原始人を動かしたときに「オッ」と思ったのと似てるかもしれないけど、僕らはそれをさらにリアルに作れるぞ、という感動があったんだよね。

そういうものをドリームキャストのスペックで作って、実際に見たときにそこから得たものがすごく大きいと。

そう。「あの山を越えてみよう」とか、「雪の中から敵がバッと出てきたら面白いんじゃないの」とか、そういう発想って今までのゲームに縛られていると思いつかないわけ、正直言って。なぜなら、できなかったから。「雪の中を歩いてたら、突然アングルが変わって雪がボコボコ動いて、ドーンと雪をまき散らしながら出てくる」なんてアイデアを考えても、32ビットマシンだったら「あなた何言ってんの」って話で終わってしまう。「ちょっとハードのこと知らないデザイナーなんじゃない」みたいなことになる。僕も今年でプロになって10年目だから、やっぱりちょっと固くなってきていた。それが、今回、実際に作ってみたらどんどんアイデアが思いつけた。これは、やっぱりハードのおかげだよね。やっとできるぞ！みたいな。

ハードで表現可能なことが分かりすぎてて、それが足かせになっていたということ。

そうです。やっぱり、3Dでローラを動かしてみて、初めて「うわっ面白いな」と思ったわけ。例えば、雪山を懐中電灯で照らしながら歩いていたら、雪の中から突然足をつかまれたら、これは面白いなと。山小屋に向かってローラを動かしていたら、山小屋の上に隠れていた敵が、ギロっと睨んでピョーンと飛んできたら、これは怖いんじゃないか。作る前はそんなアイデア思いもしなかったんだよね。それは現実に僕が雪山に行って思いつくアイデアと、ほとんどイコールだから。それでもう完全に足かせが取れた。ゲームデザイナーとしての経験は一度、全部外して、レベル0になれた。自分モードにもう一回帰れたという。「ブロークン・シャックル」、まさに足かせが壊れたっていう気がしたね。

テーマの表現とか、例えばゲーム性の展開とかシーンの展開とかいうこともそうだろうし、内面表現の部分でも、今回のハードは深い表現ができるものでしょうか。

もちろん。広いキャンバスと、いろいろな種類の筆と、いろいろな種類の絵の具があって、初めて描ける種類の絵があるわけですよね。鉛筆と紙でもできるけれど、例えばシャガールのようなシュールレアリスムの絵を描こうと思えば、何種類もの色がないと困るんだよね。「シャガールの青」(注26)は、あの色があって初めてできるんだと思うんですよ。それと同じだよね。例えば、今回はローラの表情が変わる。シェイプのアニメーションって言うんだけど。リアルタイムの演出で、ローラがハッとびっくりした顔をするなんて、今まで見たことないわけ。それが面白いんだよね。例えば手がちょっと震えていたりとか、銃を撃つときに必ずグッと顔をしかめるとか。それは、もう見えるか見えないかの動きができるんだよね。この高性能のCGや、高性能の音、CPUは、「微妙な心の揺れ」を表現するためにあるんじゃないかな。優秀な俳優は、オーバーアクションで表現することもできるけど、小さいアクションでも感情を表現するでしょ。例えば、何かに気がついたときに、まゆがピクッと動くとか。強がってるやつが腕を組む、それは自分を助けてくれっていう心のメッセージだったりする。今回は、そういうことを表現できるわけだよね。

それでは最後に。『D2』で見せてあげたい「ゲームの未来」って何ですか。

ひとつは、リアルワールド。3Dで表現する、本当の世界。今から五年くらい前に、みんなが笑って言っていた「マルチメディア」「バーチャルリアリティ」みたいなものが、本当に家庭でできるようになったんだよね。もうひとつは、直接表現しない上での「メッセージ」だよね。作品上では一言も言わなくてもプレイヤーに「メッセージ」が伝わるということ。それが僕らのやりたいことですね。どんな歌にだって詞があって、その内容にリスナーは考えさせられるわけです。詞がなかったら、音楽だってつまらないじゃない。ゲームというメディアでも考えさせることはできるんじゃないかと思うんだよね。欲求の昇華、発散、満たすためにあるハードウェアとしてのゲーム機ってのは、それはそれで残っていくだろうし、100年後にだってあるとは思う。でも、今、ゲームは共通体験するためのメディア、作家と同じ体験ができるメディアとして生まれ変わるときがきたような気がする。例えば、絵筆とキャンバスがあって、遠くの風景を描く、果物とバスケットを描く、そうやって使っていた時代もあったけど、すぐにそれを人間の心の風景とか、夢の風景とか、潜在的に持っている景色、集合的無意識に浮かぶ情景、そういうものを描くように変わってきたわけですよ。音楽もそう。そういう、カウンターカルチャーとかの進化とともに、メディアは進化、変化してきたわけです。ゲームでも、そういったカウンターカルチャーはここ四年くらいで現に起こってきたし、これから本格的に起こっていくんじゃないかという気がするわけです。その正式な幕開けを、自分の手でしてみたいと思っている。『D2』の完成というのは、気持ちとしては、月にアームストロング船長(注27)が降りて、アメリカの旗を立てた、あの気持ちなんだよね。本当に旗を立てることによって、今から宇宙が始まる、その旗を立てるために僕らは月に向かって飛んでるわけで。その月に旗を、偉大な一歩とともにぐさっと刺せたらな、と思ってます。それが『D2』の時代の幕開け。それはもしかしたら、猿がモノリスに触ることに似ているかもしれない。それを作ったら、僕はそっち側のもの、つまり心の表現とか哲学的表現とかその追及みたいなものは、多分これでいったん終わると思うんだ。それを誰かが引き継いで行ってくれればいいと思うんです。それが全ての始まりかな。やっとここまでWARPできたんだ。

(注17)スペキュラー
Specular Effect。反射光エフェクト。3Dの物体に光沢を施す機能。

(注18)アクアノートの休日
95年。プレイステーションで発表。海底を散策する、「癒し」がテーマの潜水艦シミュレーター。ゲームデザインは飯田和敏。アートディンクより発売。

(注19)スーパーマリオブラザーズ
85年。ファミリーコンピュータで最大のヒットとなったアクションゲーム。主人公マリオの多彩なジャンプ、様々なところに隠された秘密など、プレイヤーを飽きさせないアイデアが沢山詰まっていた。ゲームデザインは宮本茂。任天堂より発売。

(注20)スペースハリアー
84年。アーケードゲーム機として発表。ファンタジーSF的な空間を舞台にした、疾走感あふれる3Dシューティングゲーム。体感型の匡体も人気を呼んだ。セガ・エンタープライゼスより発売。

(注21)ポールポジション
82年。アーケードゲーム機として発表。リアリティあふれる3D表現が斬新とされたレーシングカーゲームの名作。ナムコより発売。

(注22)ディアブロ
97年。PCゲームとして発表。インターネット通信による多人数プレイができるRPG。国境や人種を越えたプレイが楽しめた。現在のインターネットゲームブームの火付け役となる。ブリザード社より発売。

(注23)太陽のしっぽ
96年。プレイステーションで発表。原始人が大地を駆けめぐる、ワイルド&シンプルなアクションゲーム。象牙の塔を建てることが目的といった、シニカルな一面も見える。ゲームデザインは飯田和敏。アートディンクより発売。

(注24)メタルギア・ソリッド
98年秋にプレイステーション版として発売予定。近未来の特殊部隊の戦闘を描く3Dアクションゲーム。戦闘のリアリティをどこまでも追求し、アクション性を重視した硬派な作りは早くも評判を呼んでいる。監督は小島秀夫。コナミより発売。

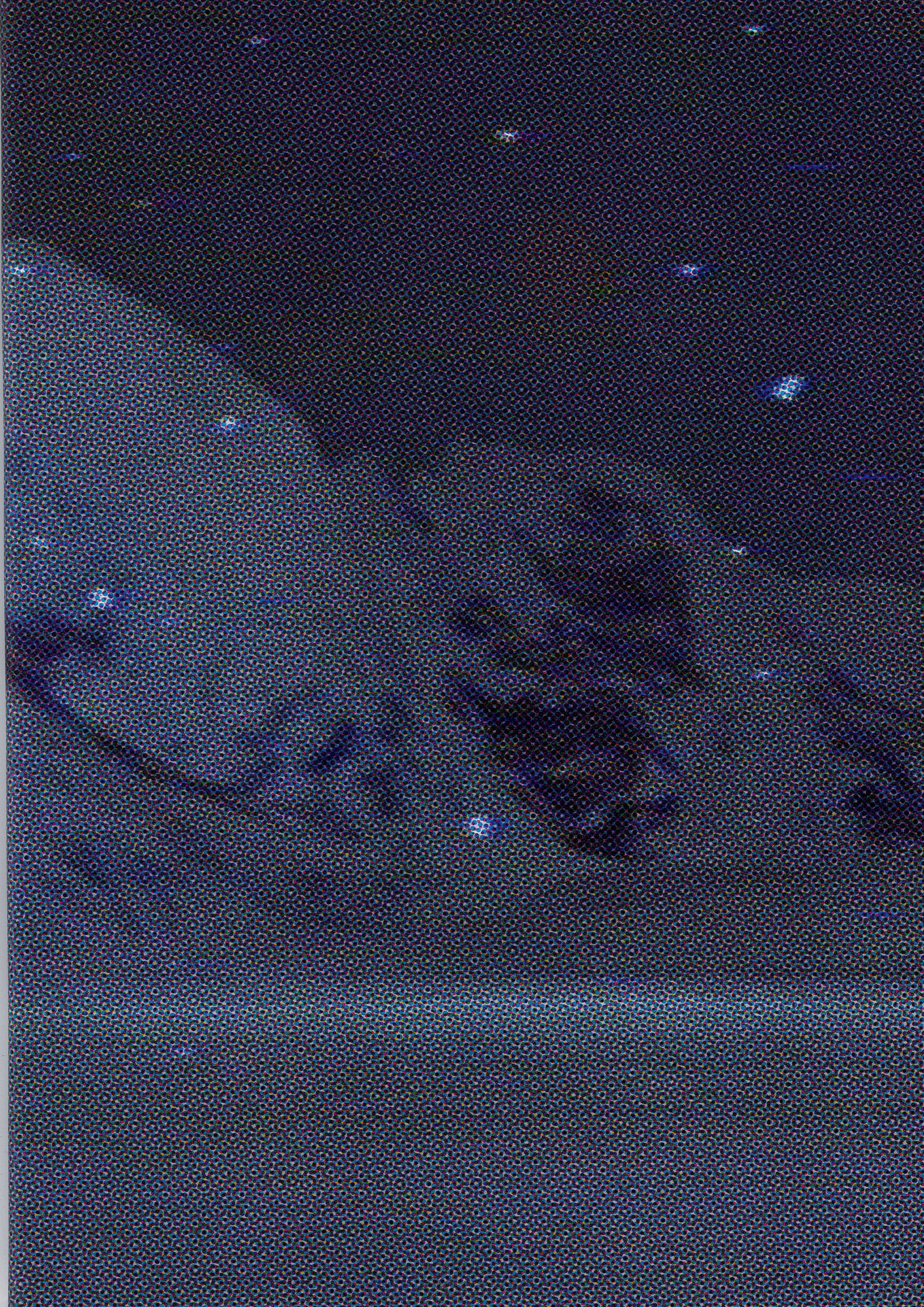
(注25)ファイナルファンタジー
ドラクエと人気を二分する、人気RPGシリーズ。87年にファミリーコンピュータで発表されて以来7作を重ねる。最新作『ファイナルファンタジーVII』はプレイステーション版として発表。全世界で300万本を売り上げた。プロデューサーは坂口博信。スクウェアより発売。

(注26)シャガールの青
シュールレアリスムの画家、シャガール。彼は青を基調とした絵画を数多く描いている。その幻想的な青色は、シャガールの青と呼ばれている。

(注27)アームストロング船長
ニール・アームストロング。69年7月20日、人間を乗せて初めて月面に着陸を成功したアポロ11号の船長。アームストロング船長は同日午後10時56分に月面に人類初の足跡を記した。「この一歩は小さいが、人類にとっては偉大な飛躍である」

———— 氷の記憶が蘇る。

D2, coming in winter, 1998
runs under Dreamcast



じゅげむ臨時増刊『D2号外』

Publisher&General Manager
芳原世幸

Editor-in-chief
中田宏之/株式会社レッカ社
香月正夫/リクルートじゅげむ編集部

Producer
檜山忠史

Art Direction & Design
祖父江慎

Editors
株式会社レッカ社
中田宏之
白石洋介
関屋智子
加藤次郎
豊田　耕

Writers
志田英邦
もへ

Designers
コズフィッシュ
柳谷志有
大津千秋

Photo
中島正之（アンヴィル）

Sale & Promotion Manager
勝部和久
上久保禎

Sale & Promotion Associates
井上紀江

Printing Planning Manager
向川久美子

Digital Prepress
Recruit Computer Publishing

Thanks
WARP INC.
広報　立澤珠実
　　　小林恭子

表紙Photo
©岩宮武二／PPS

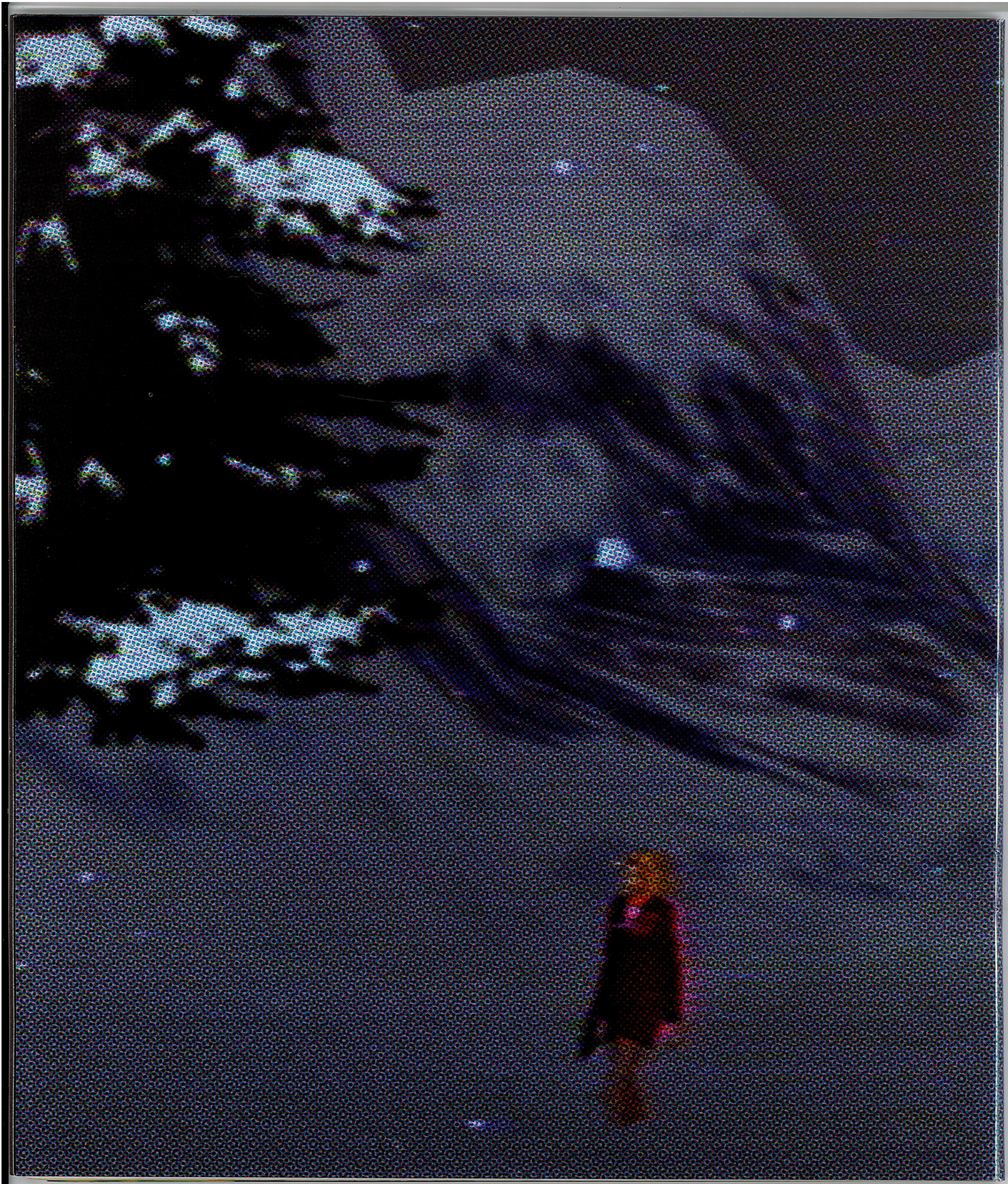
発行
1998年5月29日　初版

発行所
株式会社リクルート

編集
株式会社レッカ社
じゅげむ編集部
〒105-0021　東京都港区東新橋2-12-11電池ビル
編集部／03-5472-8412
販売部／03-3575-6158
広告局／03-5472-8402

印刷所
凸版印刷株式会社　　Printed in Japan

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。



5.23 D2 World's Premiumshow 「D2」夢の始まり

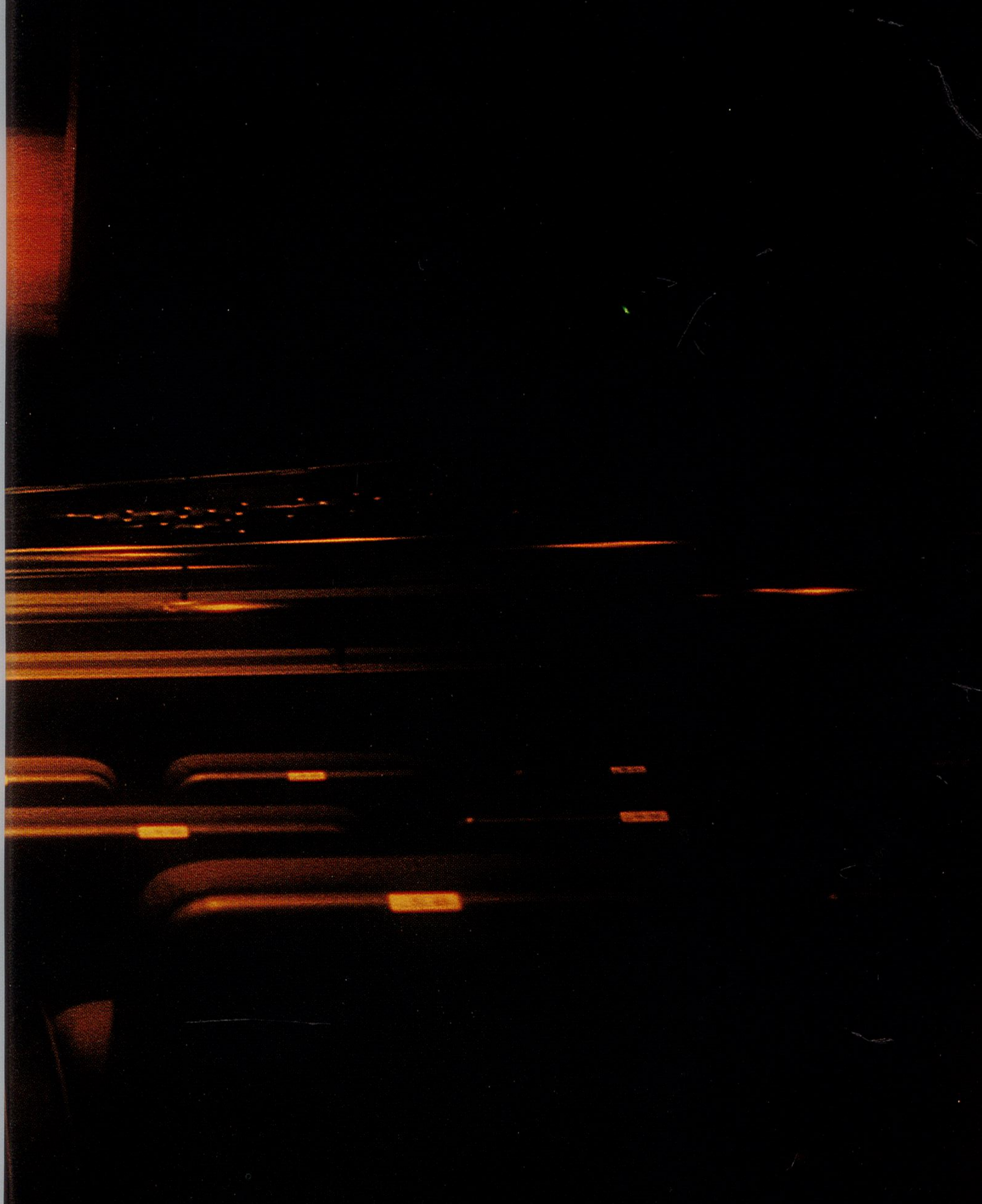
5月23日、東京国際フォーラム・ホールA。「Dの食卓2―World's Premiumshow―」開催。入場は、すべて無料。『D2』が初めてお目見えするその瞬間が、すべてのユーザーに解放されたのだ。

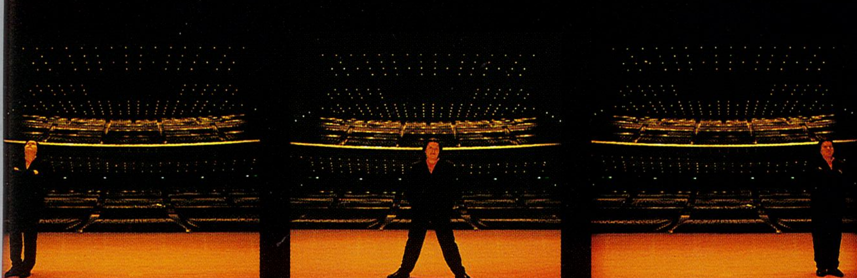
新作ゲームの発表会は、通常、マスコミや関係者のみを招待する形で、ごく小規模に行なわれる。招待される人数は、多くとも100人単位。各メーカーが集まって行なわれる大規模なショーでもない限り、この発表会がユーザーの目に触れることはまずない。

しかし「Dの食卓2―World's Premiumshow―」は、それを希望するすべてのユーザーに見せるための舞台だ。ひとつのゲームを発表するのに、5000人を動員し、しかもユーザーに解放するなど、まさに前代未聞の出来事。この発表会は、マスコミのためでも流通業者のためでもなく、ただユーザーのために行なわれるイベントなのだ。

当日会場に居合わせた人はもちろん、そこに居合わせることができなかった人も、これから『D2』に向けて、一緒に夢を見よう。次のステージへのゲートを、一緒に開けよう。このイベントが、そこから巻き起こる感動と期待の渦が、そのきっかけとなる。









「基本的には僕らも、ワクワクしたいんです。ドキドキしたくてさ。どうせひとつのソフトで楽しむんだったら、とにかくワクワクして楽しもうぜ、って思って。何にもなければ、たとえばワールドカップの日本対アルゼンチンの試合を見ても、面白さは半減する。その陰にいろんなドラマがあって、さあいよいよとなるから、ワクワクするわけ。その感じを起こしてみたいんだよね。

今回は、みんなで盛り上げようぜ、って思いがあってね。前から、プレイヤー参加の記者発表やりたくてさ。制作発表会や記者発表会って、何で制作発表会を一番楽しみにしてるのはプレイヤーなんじゃないか、それを何でマスコミが最初に見る必要があるのか。それを実現しただけなんだよね。

『Dの食卓2』自体が、ゲームはこうなっていくんじゃないのかっていう、プレゼンテーションでもある。何年か後に、あのときワープがあの場でこういう要素を初めてゲームに入れたんだよね、という風になればいいと思うんですよ。

ホントは5000人来るところを2000人の会場でやって満員にした方が、プロモーション上はベストだと思うし、そっちの方がリスクは少ないとは思う。でも、万が一にも、入れない人が出ることがイヤなのね。なるべく広い場所でやれば、みんなが困らない。で、ステージがあるホールで一番広いのが、東京国際フォーラムなんですよ。東京駅からも近いから地方の人も見れるし、そういう意味もあって東京国際フォーラムにしたんです。

で、そこに来た人達に初めての衝撃を与えて、そこから広がっていけばいいなと思う。会場に行ったことが、自慢になればいいと思って。まずは、その場所に来た人達を大事にしたい。その5000人のひとりひとりから100人くらいに広がっていけば、それだけで50万人になるだから、その5000人からの広がりを大事にしたい。広がりの始めの爆発点になればいいなと思って

会場では、全員の緊張の高まりや興奮が、次のステージのゲートを開ける、っていう演出をするんです。だから僕らからすれば、ようこそ、って感じではない。一緒に行こう、って感じなんです」

（飯野賢治談）




SiliconGraphics
Computer Systems
CRAY RESEARCH
あなたの創造力は、
元気ですか。
SiliconGraphics
O2から始まる、デスクトップ・ワークステーションの時代。
O2はその流麗なフォルムに、64ビットCPUの強力なパワーとWebユーザ環境を組み合わせた、革新的なデスクトップシステム。しかも初めてのユーザにも親しみやすい操作性を提供します。SFXからゲーム開発、コンサートや放送局のリアルタイムCGはもちろん、CADモデリングやWebサイトの制作まで、最高水準の3次元グラフィック性能が、あなたのクリエイティブ・マインドを加速します。
O2 Studio／WebFORCE O2にノンリニアビデオ編集ソフト「Adobe Premiere」を新たにバンドル、最高の処理環境を実現。
R5000／R10000CPU搭載
「UMA」技術を採用
高速イメージ・ビデオ処理
動画・静止画圧縮機能
Web／イントラネット対応
OpenGLネイティブ
通商産業省選定
グッド・デザイン商品
O2
Ride on! Web Site
http://www.sgi.co.jp/
日本シリコングラフィックス・クレイ株式会社 本社〒150-6031東京都渋谷区恵比寿4-20-3 恵比寿ガーデンプレイスタワー31F フリーダイヤル 0120-161-086
社名およびロゴマーク、OpenGLは、Silicon Graphics,Inc.の登録商標です。O2およびWebFORCEは、Silicon Graphics,Inc.の商標です。MIPSおよびMIPS RISC Certified Powerのロゴは、MIPS Technologies,Inc.の登録商標です。R10000およびR5000は、MIPS Technologies,Inc.の商標です。その他の製品名は各社の商標または登録商標です。
WebFORCE
MIPS RISC CERTIFIED POWER

WARP Information & Presents

ワープ情報／アンケート&プレゼント

WARP Information

ソフトの発売まで待ちきれないという人は、このコーナーをチェック。『D2』の情報がどこで手に入るのかバッチリわかります。雑誌やホームページはもちろん、飯野賢治の生声が聴ける深夜のラジオもまとめて掲載。

雑誌

3月30日より『じゅげむ』誌上にてワープ公認「D2タイムズ」連載開始
5月下旬〜　D2記事・広告掲載開始（各ゲーム誌にて表紙・特集記事掲載）

TV・ラジオ

ラジオ・レギュラー番組「nightwarp〜eno@home」放送中
（TFM・毎週土曜日26:00〜27:00、他全国にて）

イベント

5月23日（土）　制作発表会
東京ゲームショウ'98秋（98年10月開催）に出展予定

その他

D2サポーターズ：ネットを中心にユーザーの中から有志で結成。
発売日までさまざまな活動で『Dの食卓2』を盛り上げる。

ワープホームページ：http://www.warp-jp.com
ユーザーサポートTEL：03-3408-9920（土日祝を除く平日13:00〜17:00、
ワープのゲームに関する質問を受け付けています）

6月17日（水）『Dの食卓2 イメージアルバム Sketches / 飯野賢治』発売［定価¥2,548(税込)］

プレゼント

アンケートに答えてワープ特製グッズをGETしよう!!

この度は、じゅげむ臨時増刊『D2号外』をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。今後の出版物の参考にさせて頂きますので、是非ともご協力お願いいたします。「ワープ特製グッズ抽選券」をハガキに貼り、以下の項目をすべてご記入し、下記宛先までお送りください。抽選で、20名の方にワープ特製グッズをプレゼントいたします。当選者の発表は発送を持って代えさせていただきます。（98年6月30日当日消印有効）

あて先

〒105-0021
東京都港区東新橋2-12-11 電池ビル6F
株式会社リクルート
じゅげむ編集部「D2号外」係行

記入事項

住所、電話番号、氏名、性別（1:男　2:女）、年齢、ご職業（1:小学生　2:中学生　3:高校生　4:大学生　5:浪人生　6:短大生　7:専門学校生　8:会社員　9:フリーター　10:自営業　11:主婦　12:その他から選択）

質問項目

Q1 本書をどこで知りましたか？（複数可）

1「Dの食卓2　制作発表会」
2 じゅげむ
3 じゅげむ以外の雑誌
4 じゅげむ以外のリクルートの雑誌
5 その他

Q2 ワープのこれまでの作品のうち何を持っていますか？（複数可）
1 Dの食卓
2 エネミー・ゼロ
3 リアルサウンド〜風のリグレット〜
4 その他

Q3 ワープ、飯野さんへご意見をお寄せください。

ハガキ記入例

住所：〒000-0000
東京都○○区××1-2-3
△△マンション　505号

電話番号：03-1234-5678

氏名：高村菜々

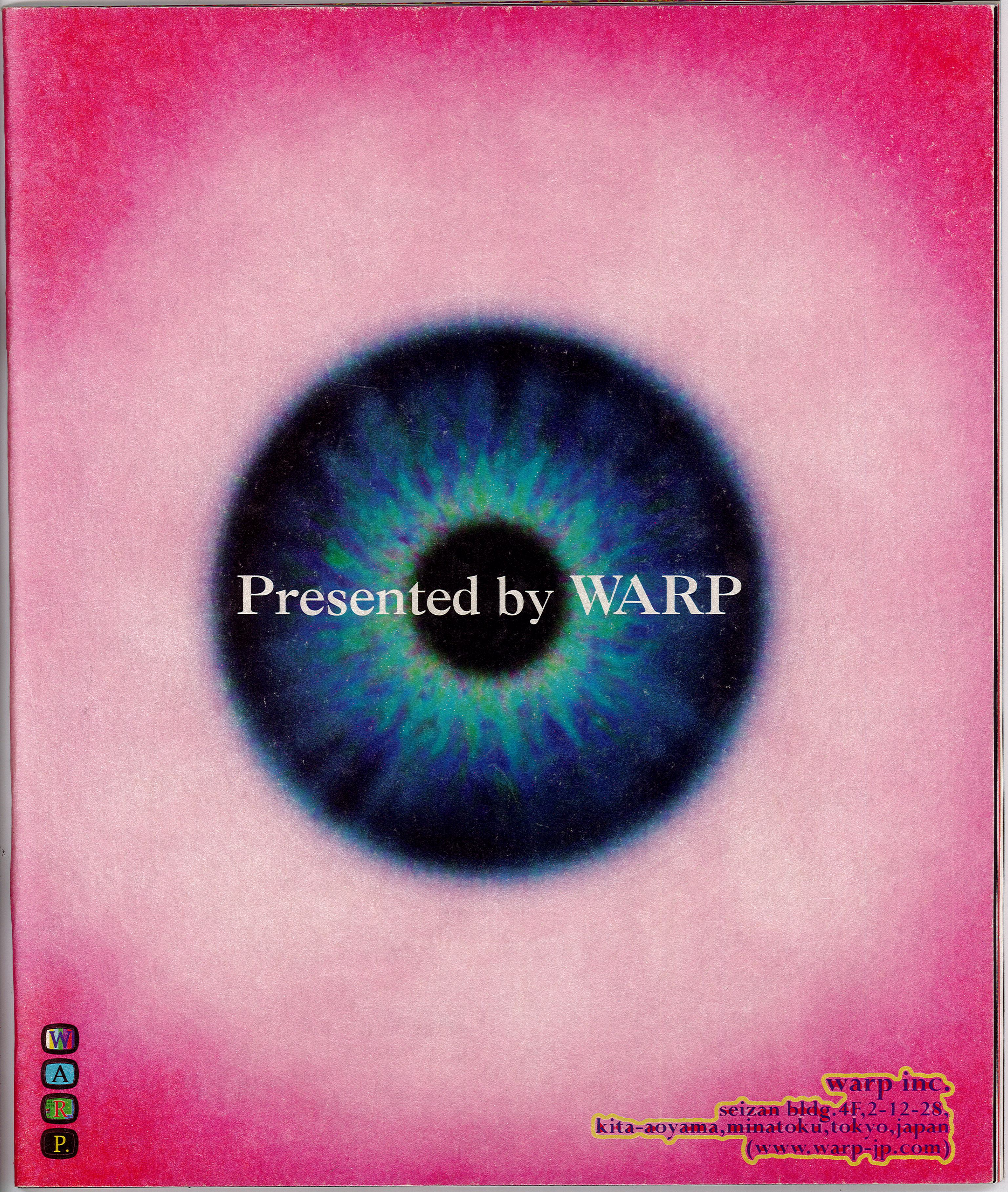
性別：2

年齢：19歳

職業：5

Q1：1
Q2：1、2、3
Q3：年末が楽しみです。期待してます！

ワープ特製グッズ
プレゼント
抽選券


Presented by WARP
W
A
R
P.
warp inc.
seizan bldg.4F,2-12-28,
kita-aoyama,minatoku,tokyo,japan
(www.warp-jp.com)